SBN4-88554-232-4 C3055 P1650E

定価1,650円(本体1,602円)

CHALLENGE! Personal Computer A.V.G&R.P.G III
チャレンジ!! パソコン アドベンチャーゲーム&ロールプレイングゲームIII
山下 章 著
電波新聞社

CHALLENGE! Personal Computer

A.V.G&R.P.G

アドベンチャーゲーム　ロールプレイングゲーム

チャレンジ!! パソコン アドベンチャーゲーム&ロールプレイングゲームIII

III

めぞん一刻
Maison Ikkoku

うる星やつら
Urusei Yatsura

イース
Ys

サイキックウォー
Psychic War

ウィザードリィI
Proving Grounds of the Mad Overlord

II
Knight of Diamonds

III
Legacy of Llylgamyn

GAME MUSIC楽譜集掲載!!

♪イース全37曲♪ザナドゥ・シナリオII全30曲♪サイキックウォー♪めぞん一刻♪うる星やつら
作曲者による『ザナドゥ・シナリオII』ミュージック・プログラムリスト付き!!

山下 章 著

CHALLENGE!

A.V.G & R.P.G III

チャレンジ!パソコンアドベンチャーゲーム&ロールプレイングゲームIII 目次

CONTENTS

めぞん一刻 — 1

Game Review「か，管理人さんっ!」「いけませんわ，五代さん…」―五代クンの妄想より — 2
「一刻館の想い出」 1980～1987……登場キャラクター紹介 — 4
舞台別に攻略しましょ♡ACT. 1……一刻館2F — 8
ACT. 2……一刻館1F — 10
ACT. 3…… 刻館の外の世界 — 12
ACT. 4……管理人室にて — 14
怒濤のアイテム全紹介 — 16
想い出のフォトグラフ集 — 17
知ってると得する『めぞん一刻』㊙データ集 — 18
開発室直撃インタビュー…マイクロキャビン『めぞん一刻』チームの巻 — 20
めったに見れない!『めぞん一刻』特殊画面集 — 24
コミックだって紹介しちゃう! — 25
『めぞん一刻』開発スタッフ・プロフィール — 26

うる星やつら — 27

Game Review アニメを題材にしたAVGでは，最高の完成度! — 28
プロローグ — 30
面堂了子バースティ・パーティー会場全景 — 32
ターリン，ステディってナンタっちゃ? — 34
必殺β作戦!くらえ，諸星い!! — 36
どーやったらここからでられるの，あたるくん? — 38
α作戦――イヤな予感がする。だっちゃ! — 40
諸星さま，了子の秘密兵器を受けとってくださいまし。 — 42
決戦!あたるVS終太郎だっぴゃ!! — 44
はっはっは，電飾魔境では，拙者の天下じゃ! — 45
了子ちゃん，お待たせっ!諸星さま，ラストキッスは頰にして♡ — 46
そして，物語は4とおりのマルチ・エンディングへ — 47
CHARACTER OF urusei yatsura――登場人物総紹介の頁 — 48
アイテムをまとめて紹介するっちゃ! — 59
『うる星やつら』㊙情報局 — 60
本邦初㊙公開AVG版『うる星やつら』企画原案 — 61
開発室直撃インタビュー…マイクロキャビン『うる星やつら』チームの巻 — 63
みなさん待望のグラフィック原画大公開 — 66
マルチ・メディアで楽しめる『うる星やつら』 — 68
『うる星やつら』開発スタッフ・プロフィール — 70

イース — 71

Game Review いい酢飲み 椅子にすわってプレイいする イースはやっぱり いーっすねえ! — 72
Prologue プロローグ Beginning 始まり — 74
ミネアの町…すべては，この町からはじまるっ! — 76
草原…………まずは，ちょっと経験値かせぎ — 78
ゼピック村～山…イースの本を読める人がいたぞっ! — 80
神殿………………いよいよ2匹のデカキャラが登場!! — 82
廃坑……………美麗，感動の廃坑完全マップ公開! — 85
ダームの塔 ……後半の舞台となるのは，全26フロアの複雑な塔だ! — 88
Epilogue エピローグ — 101
アイテム・インフォメーション…すべての謎を解くカギは，アイテムの中に…! — 102
デカキャラ攻略法…これでアクション・ゲームの苦手な人も大丈夫! — 104
イース㊙テクニック集…めざせ，テクニシャン! — 108
パーフェクト・モンスター・マニュアル…ファルコム秘蔵の完全パラメータ&ドット絵付き! — 109
キャラクター・マニュアル …モンスター・マニュアルに負けませぬぞう! — 122
裏面，バグ面，隠れ面…? イエイエ，これが初期プロト版『イース』なんです! — 124
ライナーノーツもドーンと公開! — 126
開発室直撃インタビュー…日本ファルコム『イース』チームの巻 — 128
『イース』開発スタッフ・プロフィール — 132

サイキックウォー — 133

Game Review コズミックソルジャーの第二弾は，ますますテンポのいい超能力RPGだ! — 134
プロローグ — 136
これがサイキック・ソルジャーの超能力だ! — 138
ゲームをスムーズに進めるためのアドバイス — 140
中立衛星ラムサ — 142
イバニーズ星PART1 (B1～4F) — 144
オーバーハイム星 — 146
フォステックス星 — 148
イバニーズ星PART2 (4F～7F) — 152
アルテック星 PART1～3 — 154
シェア星 — 160
セルマー星 PART1～2 — 162
KGDキャラのファンよ，喜べ!モンスター原画集一挙公開! — 166
開発室直撃インタビュー…KGDソフト『サイキックウォー』チームの巻 — 170
『サイキックウォー』開発スタッフ・プロフィール — 172

ウィザードリィ — 173

Game Review 魔法世界への熱き思い — 174
これぞRPGの神髄 — 176
ウィザードリィ1 — 177
キャラクター・メイキング — 177
呪文の分類 — 187
アイテム・リスト — 190
モンスター・リスト — 193
ウィザードリィ1完全マップ — 193
ウィザードリィ2 — 206
アイテム・リスト — 207
モンスター・リスト — 208
ウィザードリィ2完全マップ — 211
ウィザードリィ3 — 217
アイテム,モンスター・リスト — 220
ウィザードリィ3マップ紹介 — 226
WIZARDRY特設㊙ウラ技倶楽部 — 232

GAME MUSIC 楽譜集 — 235

イース サナドゥ シナリオ2／サイキックウォー／めぞん一刻／うる星やつら

GAME MUSIC プログラム集 — 280

なぜかはじめにある"あとがき"
『究極の一冊』への第3ステップ

「チャレンジ／AVG&RPG」シリーズも，これにて3作目。愛読していただいているみなさん，本当にどうもありがとうございます。

さて，今回の本をお手になされて，みなさんはどんな感想を持たれたでしょうか？　おそらく「掲載本数が少ない」と不満に思われた方が少なからずいるのではないかと思います。

確かに「チャレンジ／AVG&RPGⅠ」（25作）→「Ⅱ」（10作）→『Ⅲ』（7作）と，回を追うごとにその掲載ソフト数は減ってきています。その点が意にそぐわない方もいるかもしれません。

しかし，考えてみてください。2～3年前ならいざ知らず，今やソフトハウスが1本のソフトを開発するのに，半年から1年の歳月を費す時代です。開発スタッフの方々は，その期間，ただ素晴らしいソフトを作り上げることだけを目標に，日々努力されているわけです。

そうした，スタッフの血と汗と涙の結晶とも言えるソフトの記事を書くのに，どうして手を抜いたり，つまらないものにしたりすることができましょう？　少なくとも現段階で，わずか10ページ程度でその本当のおもしろさをご紹介できるようなソフトは，1作足りともないのです。

これは以前からも言っていることですが，僕は単なる攻略本を書く気は全くありません。その本を読むことによって，読者の方が各々の作品の持つ独自の世界を味わってくれるような，言い換えれば，たとえその作品を全く知らない人が読んでも，おもしろいと思ってもらえるような本——それが僕のめざすところの「究極の一冊」なのです。

当初，この本には，全部で13作の作品が載る予定でした。それが，原稿を書いていくうちに，時間とページ数の関係から全部を載せることは無理だということになり，検討した結果，何本かを次回の『Ⅳ』に送らざるを得ない状況となってしまいました。

したがって，今回の本は掲載本数という点から考えると確かに少ないのですが，その分，1本1本の作品には，もうこれ以上は書けないというくらいまで，強い思い入れをこめて書き込んだつもりです。

まず，今までの本にはなかった，ゲーム・レビューや開発室インタビューのコーナーを設け，単にゲームをプレイするだけではわからないような部分を露出するように努めました。また，各ソフトハウスから提供していただいた豊富な資料を元に，ビジュアル的にも美しい物を作ることを心がけました。その他，最近注目を浴びているゲーム・ミュージックにも力を入れ，掲載作品については100%完璧な楽譜をご紹介したつもりです。

総ページ数288ページ——これが『Ⅰ』『Ⅱ』とほとんど変わらないことからも，1本の作品あたりの密度の濃さがわかっていただけることでしょう。自分としては，この本は読み物としても通用するのではないかと思っている次第です。

読者のみなさんに，この本の趣旨をくみ取っていただけたなら，そして，この本を読んでゲームの世界をより一層楽しめていただけたなら，著者の僕としては，これ以上うれしいことはありません。

1987年10月31日
山下　章

●協力ソフトハウス——ご協力ありがとうございました
“きしめんがおいしかった” マイクロキャビン
“引越おめでとうございます” 日本ファルコム
“リカちゃん人形に驚いた” 工画堂スタジオ
“六本木にはなかった” アスキー
●『ウィザードリィ』執筆担当
“早くおうちに帰りたい” TOMMY
●『ウィザードリィ』編集協力
“マップの作製に3日徹夜” 響あきら
“1，4，9，10階以外は知らねーよ” 手塚一郎
“本作りって大変なのね” 清水　毅
●ゲーム・ミュージック・コーナー
“ソーサリアンで死んでます” 古代祐三
“朝起きたらそこはコインランドリー” Yu-You
“私に取れない譜面はない！” 高田　亨
“アルトリコーダーで音を取る” 南　泰人
●編集協力
“レスキュー隊No.1” 清水　毅
“レスキュー隊No.4” 引本高征
“もう徹夜で妖怪道中記はやりたくない” 古代彩乃
●イラスト
“会社の冷たい床に寝ること10日” 岩井義宣
“兄貴よりは仕事量が少なかった” 岩井頼義
“10日間フロに入っていない” 成瀬幸一

著者近影

★著者略歴
本名：山下　章(やましたあきら)

1964年6月2日，東京都大田区に生まれる。

私立久原幼稚園，大田区立久原小学校，川崎市立平間中学校，私立開成高校を経て，現在一橋商学部在学中。

1985年1月13日には，フジテレビ「クイズ／ドレミファ・ドン」で優勝。さらに2月17日には，同番組のグランドチャンピオン大会で史上最高得点を獲得，見事に第61代グランドチャンピオンに。

月刊「マイコンBASICマガジン」に84年1月より始まった「チャレンジ／アドベンチャー・ゲーム」，85年2月より始まった「山下　章のレスキュー!!アドベンチャー・ゲーム」の2大連載で読者の心をガッチリとつかみ，現在では，執筆業に励みつつ，TV大阪・東京系「パソコンサンデー」のレギュラー解説者もつとめる，パソコン界の売れっ子ライターである。著書に「チャレンジ!!パソコン・アドベンチャー・ゲーム」「チャレンジ!!パソコン・AVG&RPGⅠ，Ⅱ」「山下　章のレスキュー／AVG&RPG」(電波新聞社)などがある。

©R.TAKAHASHI/SHOGAKUKAN·KITTY·FUJI TV

めぞん一刻

●対応機種：PC-9801シリーズ（3.5",5"ディスク）
PC-8801SRシリーズ（5"ディスク）
X1シリーズ（5"ディスク）
FM-77シリーズ（3.5"ディスク）
MSX2（3.5"ディスク/ROM）
●価　　格：6,800円
●発 売 日：1986年12月10日
●発 売 元：マイクロキャビン
〒510 三重県四日市市安島2-9-12
☎0593(51)6482

Game Review

「か,管理人さんっ!」

オリジナル・ストーリーにチャレンジ!

マイクロキャビンといえば,古くは『ミステリーハウス』シリーズから,最近の『はーりぃふぉっくす』シリーズまで,数々のヒット作を生みだしてきたAVGの老舗メーカー。85年1月に『はーりぃふぉっくす・雪の魔王編』を発売して以来,しばらく正統派AVGから離れていたんだけど(『カーマイン』みたいな異色作はあったけどね),約1年ぶりの新作があの高橋留美子先生の『めぞん一刻』だと聞いたときには,いや〜,驚いた,驚いた。

『めぞん』と言えば,当然小学館が管理する作品だから,仮にソフト化されるとしても,POPCOMブランドなんじゃないかな〜というのが一般の予想,競馬でいえば本命の◎だったからね。

このゲームの題材となった作品,『めぞん一刻』は,週刊ビッグコミック・スピリッツに,81年11月から87年4月まで連載された人気マンガ。その内容は,基本的にはあだち充氏の『タッチ』や『みゆき』と同じラブ・コメ路線なんだけど,連載していた雑誌が青年誌なだけに,雰囲気はちょっぴりアダルト。主人公の五代裕作が,ひとめ惚れしたアパートの未亡人の管理人さん(音無響子)に対して寄せる想いを,浪人→大学→就職(?)という時の流れとともに繊細に描きあげている。そして,フィナーレの幕を飾るのは,五代と管理人さんの結婚。そこまでくる過程こそいろいろあったものの,最後は,これ以上ないハッピーエンドで思わずホロリとさせてくれる。

はたして,この名作をどのような形でAVGにしてくれるのか?——ボクがもっとも注目したのは,その点だった。ストーリーをコミックスから流用して,単にAVGにしただけでは,それこそ原作どおりに進んでいけば簡単に解き終わる駄作となってしまう。たとえば,人気映画をそのままのストーリーでAVG化した『××××』(タイトルはご想像におまかせします)なんて,原作を知ってる人がプレイしても,よっぽどのマニアでもないかぎり,一度読んだ本を再び読み返す程度のオモシロさしか得られないにちがいない。

ところが,そんな心配はどこ吹く風とばかりに,マイクロキャビンは,やってくれました!『めぞん』のイメージを失わないままに,AVG用のオリジナル・ストーリーと作ってくれちゃったのだ!

イヤ〜,さすが,さすが。これなら,コミックスを全部読んでいる人でも,またちがった『めぞん』の世界が味わえるってわけだ。

アニメや小説を題材にしたAVGの場合は,やっぱりこういうパターンが望ましいよね。他のソフトハウスさんもヨロシク!

プロローグ(マニュアルより転載)

あなたが演じるのは五代裕作。ゲームは五代の部屋5号室から始まる。さてさて,何をすればいいのかな?まずは麗しの管理人さんに逢いに行こうじゃないか。できれば管理人室に入れてもらいたいな。そして二人向かい合ってお茶でも飲んで……。それから,それから,管理人さんの手をとって,

「管理人さん!」

「管理人さんだなんて,……響子って呼んで」

「きょ,響子。……好きだ!!」

「いけませんわ,そんな,五代さん!」

「いいじゃないか,響子。響子。響子……」

おっと,妄想に浸っている時ではなかった。

当然,このゲームそんなに甘くはない。原作同様,管理人さんはヤキモチ焼きで,機嫌を損ねると部屋に入れてくれないどころか,話もしてくれなくなる。おまけに一刻館の住人に弱みを握られ,たかられるは,邪魔はされるは…。響子さんの機嫌を取り,住人達の妨害をはね退け,やっと管理人室に入ることができた五代は,そこに管理人さんの秘密らしき,あるものを見る。

「あれは,もしかすると音無惣一郎さんの○○では!」

「お茶でも入れましょうか」と席を立つ,管理人さんの隙を見て,その○○に手をかける!と,「こんにちは!三鷹です。」突然現れる恋敵三鷹。「ムム!」響子さんを間ににらみ合い。

という具合いに,なにやら光が見えて来たなと思うと,また新たなる邪魔ものが入り,原作同様混迷の展開を見せるという趣向。

つまり,何度か管理人室を訪れ,このゲームが要求する物を探り,どこかにあるそれを手に入れる。これがこのゲームの目的である。そしてそれを手にした時何が起こるか?!それはまだ内緒。

さて,では最後にひとつヒント。さっきからもったいぶっているこのゲームが要求するものとは,ずばり!「写真」である!

アドベンチャーゲーム『めぞん一刻〈思い出のフォトグラフ〉』はじまり,はじまりー。

「いけませんわ,五代さん…」——五代クンの妄想より

難しいゲームだけど,ハマリはナシ!

いまやAVGでは,コマンド選択入力方式があたりまえ。いちいちカタカナや英語でコマンドを入力する手間がはぶけるから,便利といえば便利なんだけど,ソフトを作る人たちのほうから見れば,これはこれでさまざまな苦労があるようだ。

たとえば,かたっぱしからコマンドを選んでいけば解けちゃうなんてことじゃ,ちょっと芸がなさすぎる。RPGの経験値かせぎとは違うんだから,AVGが単純作業で解けてしまうというのでは,いくらストーリーがいいとはいえ,やっぱり苦しい。

そこで,プログラマーのほうもいろいろ知恵をしぼってくるわけなんだけど,ゲームを難しくするのに手っとり早く使われるのが"フラグ"と呼ばれるものだ。要するに,「××さんから△△の情報を聞いたあとでないと,○○クンから□□をもらえない」というように,BASICで言うところのIF〜THEN文だと思ってもらえばいい。こうしたフラグをいくつか積み重ねることによって,そのゲームは,単純作業では解きにくい,難解なAVGにと仕上がっていくんだ。

で,この『めぞん』はどうなのかと言うと,いやらしいくらい多くの場所に,フラグが設定されている。したがって,選択入力式のAVGとしては,難易度は㊮。思わぬ場面に思わぬもののフラグが立っていたりもするので(例:スナック茶々丸でお酒をツケで買う条件),それを把握するだけでもひと苦労しちゃうことだろう。

ただし,たしかに難しいゲームではあるけれど,このゲームのいいところは,2,3か所のゲーム・オーバーになってしまう場面をのぞけば,"ハマリ"がないってことだ。"ハマリ"というのは,プレイヤーにはまったくわからないんだけど,じつはもう絶対にゲームが解けなくなってしまっている状態のこと。ホラ,『オホーツクに消ゆ!』(パソコン版)のニポポ人形のトリックなんかが代表的だよね。で,そうしたハマリがないから,このゲームでは,どんな状態からでも,エンディングへ持っていくことができちゃう。つまり,条件にさえ気づいてしまえば,お金や酒が無限に手に入れられるってことなんだ。

ハマリがないゲームってのは,プレイしててとっても安心♥ でも,ハマリがないはずなのに解けないからって,「こりゃバグ製品だぁ!」なんて大声で叫ばないように!(それじゃベーマガ編集部の某氏だってば)

ポイントは"ご機嫌度"だっ!

このゲームでは,一刻館の住人たちそれぞれについて,"ご機嫌度"というパラメータがプログラム中に用意されている。この"ご機嫌度"の大小によって,一刻館の住人たちがキミに協力的になってくれるかどうかがきまるんだ。ま,現実に近いと言えば,近いよね。

"ご機嫌度"は,キミがその人に,喜ぶ物をプレゼントしてあげたり,喜ぶことをしてあげたりすれば上がるんだけど,キミにとっていいことがあるたびに,全員の"ご機嫌度"が初期値にクリアされてしまうので要注意。とくに管理人さんの"ご機嫌度"には注意をはらっておかないと,管理人室に入れないなんてこともあるんだヨ。

(ご機嫌度についての詳しいことは,18ページを参照してね。)

これが画面割りだ! (ご)がめん,わりぃー。

グラフィック表示部。アニメのようなグラフィックが瞬時に表示される。

コマンド表示部。右下に㊀マークがあるときは,まだコマンドがあるので,見落とさないように!

メッセージ表示部。ひとりの人物について,だいたい3パターンぐらいの会話メッセージが用意されているゾ。

「一刻館の想い出　1980〜1987」

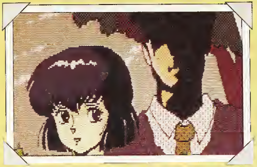
――響子。

●音無響子

みなさん，こんにちは。音無響子です。今日はみなさんに，私のアルバムの中から何枚かの写真をお見せしながら，私のまわりをとりまく，とってもおもしろい人たちをご紹介したいと思います。えー，まずは，恥ずかしいけど，私から。私，音無響子は結婚したばかりの夫と死に別れ，現在一刻館というアパートの管理人をしている未亡人です。よく人から鈍感だとか言われるんですけど，みなさんはどう思いますか？

●五代裕作

五代さんは，私が一刻館の管理人になったときは浪人さんだったんですよね。今は大学３年生になって，学校にもわりとまじめに行っているようです。正直言って，私，この人の気持ちが今ひとつはっきりわかりません。夜中に「響子さん，好きじゃ〜あっ！」なんて叫んだとかと思えば，こずえさんとデートに行ったりして……。いったいどういうつもりなのかしら？五代さんさえもうちょっとしっかりしてくれれば，私だって……。

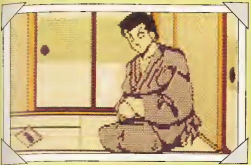


●音無惣一郎

今は亡き，私の主人です。私が高校生のとき，惣一郎さんは私のクラスで地学の先生をしていました。どことなく変わった人だったことに魅力を感じてしまったのか，私のほうからかなり積極的に近づいていってしまったんですよね。とても自由奔放な人で，のんびりとはしていましたが，あふれてるような優しさを持っていました。大好きだった菊の花と長いかんぴょう巻きをお墓に供えてあげると，今でもついつい目の前がくもってしまうんです。

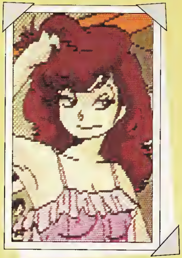
●三鷹　瞬

一の瀬さんに誘われてテニスクラブへ行ったときに，はじめてこの人とお会いしました。テニスのコーチをしているくらいですから，スポーツ万能，それにお金持ちでルックスもいいから，女性にはとってもおモテになるようです。私にも何度か言いよってきたことがあるんですけど，私はまだ……。
そうそう，犬の惣一郎さんが，三鷹さんにとってもなついているんですよね。でも，そのときの三鷹さんて，いつもご気分が悪そう。なぜなのかしら？



●四谷さん

一刻館の４号室に住んでいるかたなんですけど，この人については，職業・年齢・家族など一切不明です。ご自分のことについては，決して口を開こうとなさらないんですよね。そのかわりと言っては何ですが，ずうずうしさだけは天下一品です。いつもたかられている五代さんがかわいそうなくらい。そうそう，４号室と５号室との間の壁に，丸太で大きな穴を開けるのだけは，管理人としてやめてほしいですね。五代さんの部屋の押し入れから朱美さんの部屋をのぞくなんて，もー最低っ！

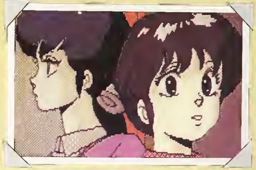


●六本木朱美

一刻館の６号室に住んでいる朱美さんは，スナック茶々丸でホステスをしています。そのせいかどうかは知りませんけど，ふだんからノーブラでスケスケのネグリジェを着て，平気で一刻館の中をウロウロしているんです。学生の五代さんには，目の毒だと思うのですが……。それから，この人は意外と酒ぐせが悪くて酔った勢いで，からんでくることがあるんですよね。以前には，私と五代さんから唇を奪っていったこともありますし……（ヘンなことを思いだしちゃったなあ）。

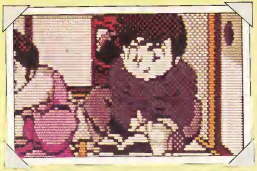
●一の瀬花枝

とにかくお酒が好きな，１号室に住んでいる人としか言いようがありません。宴会になると，必ずと言っていいくらい扇子を持って踊りだしてくれます。人の話にすぐ首を突っこみたがるのは，やっぱりおばさんだからなのかな，なんて思ったりもするんですけど，私の相談には親身になって乗ってくれます。ちょっとおせっかいすぎるきらいもありますけどね。



●七尾こずえ

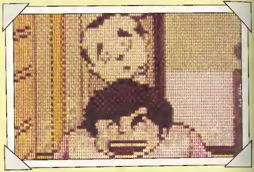
えー，ひとくちに言うと，五代さんのガールフレンドです。五代さんも，よくこずえさんの家にお食事にお呼ばれしたりしているようですから，まんざらでもないんでしょう。本当にあの人は，はっきりしないからだめなんですよねー。あらやだ，こずえさんの話をしてたんですっけ。そうですねえ，こずえさんて人は元気で明るい人で，もしかしたら今の私に欠けている何かを持っているのかもしれませんね。純粋な無邪気さとでも言ったらいいのかな。だからこそ五代さんも，ついつい優柔不断になってしまうんでしょうか？



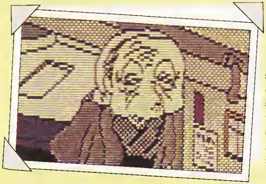
一の瀬賢太郎

一号室の一の瀬さんご夫妻のお子さんです。よく廊下でスケボーをしてるのを見かけますが，活発そうな男の子ですね。父親がほとんど家に帰らなくて，母親が大酒飲みなのに，よくふつうに育ってるなあなんて，ときどき感心することもあります（やだ，私ったら，なんてことを……）。そうそう，賢太郎くんて，私の姪の郁子ちゃんに気があるみたいなんです。五代さんとかには反発していても，郁子ちゃんの前では素直なもんなんですよ，ウフフ……。

一の瀬のおじさん



名前からわかるとおり，一の瀬家のご主人なんですけど，管理人をやっている私でさえ，ほとんど会ったことがありません。なんでも，奥さんとは，お酒の飲みくらべで勝って結婚することになったんですって。五代さんを見ると，若い頃の自分を思いだすなんておっしゃってたけど，本当にそうなのかしら……？　とにかく奥さんと子供には，とてもやさしいかたなんですよ。



五代ゆかり（ばあちゃん）

田舎に住んでいる，五代さんのおばあちゃんです。はじめて一刻館にきたときは，ちょうど五代さんが家出をしているときで，大あわてしちゃったんですよね。お酒が好きでちょっと口うるさいのは一の瀬さんと同じですけど，五代さんのことをとっても思っている，孫思いのおばあちゃんなんです。よく五代さんにヘソクリをあげているみたいですよ。おばあちゃんの話だと，五代さんは子供の頃から，二つ欲しい物があると選ぶのにモタモタ時間がかかったそうです。今とちっともかわりませんね，まったく！

惣一郎さん

私の大事なペットです。まだ主人の惣一郎さんが生きていた頃，2人で焼き鳥を食べていたら，うしろから一匹の犬がついてきました。はじめは〝シロ〟と名づけたんですが，私が主人を「惣一郎さん！」と呼ぶたびに返事をするようになり，結局，〝惣一郎さん〟という名前になってしまいました。それが，この惣一郎さんなんです。今では，亡くなった主人の生きた形見と言えるかもしれません。でも近頃，食べ物を見せられると，何と呼ばれても返事をするようになってきたんですよね。私の教育が甘かったのかしら？

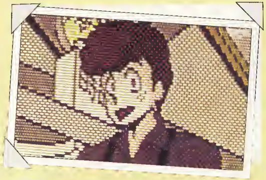
音無のおじいさん

亡くなった惣一郎さんの父親，つまり私のお義父さんです。一刻館の大家をやっていらっしゃって，前の管理人がやめたときに，管理人になりたいという私のわがままを聞き入れてくださいました。私が未亡人のままでいるのは良くないと，いつも心配してくれている，いいかたです。

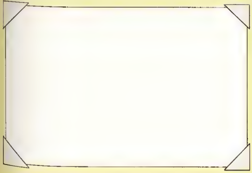
音無郁子

私の姪，すなわち惣一郎さんの妹さんです。私から言うのも何ですけど，けっこうおてんばなところがあるんですよね。先日，一刻館にやってきたときに，五代さんのことをすっかり気に入ってしまい，無理をお願いして五代さんに郁子ちゃんの家庭教師をしていただくことになりました。でも，おしゃべりがすぎて，勉強に手がつかないんじゃないかしら……。不安だわ。

坂本



五代さんの予備校時代からのお友達なんですけど，どちらかと言うと，悪友みたいです。最近は2人ともそれぞれのバイトをしていて，ときどき会って飲みに行ったりしているようですね。でも，五代さんをヘンな道に誘いこまないで欲しいなあ（いやだ，なんで私があんな人の心配をしなくちゃいけないのかしら！）。



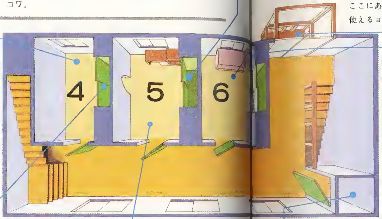
？？？

アラ？　ちょっと，ヤダ，なんでここの写真がないの？　あっ，アルバムを持って一刻館の中をお掃除してたから，ひょっとしたら，どこかに落としちゃったのかも……。えーっ，どうしよう？　あの写真をもしも他の人に見られちゃったら……。とくに五代さんに見せるわけにはいかないわ。早く探さなくっちゃ！

舞台別に攻略しましょ♥

ACT.1 一刻館2F

4号室に四谷さん，5号室に五代クン，6号室に六本木朱美さんと，部屋のナンバーと名前の数字がピッタリ一致している一刻館の2階。マンガの世界だから納得できるけど，ホントにこんなことがあったら「奇怪な下宿発見／」とかいう題で，朝のワイドショーのレポーターがきちゃうだろうね。そういえば，このまえニュースを見てたら，壁に「姉」って文字が浮かびあがってきたマンションの話をしてたなあ。なんでも，以前にお姉さん思いの妹が飛び降り自殺をしたんだって。本当かどうか知らないけど，オーコワ。



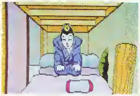
●4号室

押入れの中ではゴチャゴチャ文句を言うくせに，自分の部屋に置いてある物に関しては，ほとんど無関心な四谷さん。もらえる物はもらっておくのがセオリーだ。

四谷

「最近，管理人さんのようす，おかしいと思いませんか。」
「なんかこう，そわそわとして……。」
「あっ，なんでも持ってってください。」

●4号室押入れ



四谷さんがいるときに，大切なアイテムのひとつ，懐中電燈をもらっておこう。もちろん，もらうためには，四谷さんのご機嫌度に気をつけなくちゃいけない。さらに，運良く四谷さんがいないときには，大木とクギ抜きも手に入れておこうね。オッと，そうそう，ここに入ったとたんマッ暗で何もできなくなっちゃったという人は，押入れのふすまを開けるのを忘れているんだョ。ドジを踏まないように／

四谷

「穴ふさがないでね，五代くん。」
「実は私もある秘密の写真を持っているんですよ。」
「ああ、おなかが減ったなあ。」

●5号室

ゲームのスタート地点である，五代クンの部屋。原作のとおり，壁には四谷さんの部屋の押入れにつづく大穴が開いている。この穴をどうにかしてふさいで，四谷さんの侵入をふせぐのも，ポイントのひとつだ。ただし，たとえ穴をふさいでも，丸太やクギ抜きが四谷さんの手にあると，例によって再び穴が開くことに……。

鏡をのぞいてみると，アラアラ，さえないお顔／　そんな顔してたんじゃ，管理人さんに逃げられちゃうゾ，五代クン!!

ゲームの後半で，ばあちゃんか登場するのも，このお部屋／　ばあちゃんは，キミの所持金が少なくなるたびにお小使いをくれるんだ。ラッキー♥

ばあちゃん

「なんら裕作，まだ管理人さんのことあきらめられんのか。」
「いいかげんにして，管理人さんに迷惑かけるな。」
「おめ，本当に変わらねな。」

●5号室押入れ

ヤヤッ，さっきは4号室にいた四谷さんが，今度は5号室の押入れに出現したゾ！　まさに神出奇没の怪人，オマケに壁の穴（決して渋谷にある喫茶店の名前ではない）をのぞいている，ときたもんだ。「五代クンものぞいてごらん」とは言われるものの……。なんとかして，この穴もふさいでおかないといけないなあ。

ここにある本は，四谷さんを買収するのに使えるョ。

四谷

「いい物が見えますよ、五代くん。」
「ほら，すごいですよ。」
「まあ，見てごらんなさいよ。」

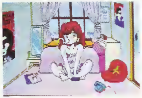
（でも，そのセリフにつられてのぞいちゃうと……）

四谷

「私は五代くんを見損ないましたよ。」
「管理人さんが聞いたら怒るでしょうね。」
「ところで五代くん，なんかおごってくれませんか？」

5号室のとなりは6号室。のぞき穴をのぞいてみると，予想どおり，朱美さんのあられもない姿が見える。こりゃ目のトク——じゃなかった，目のドクだ。

●6号室

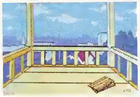


朱美さんは，ただいまダイエット中。よって，ドーナツとかサンドイッチのように，カロリーの高そうな物はもらってくれないとか。この部屋で電話を借りることもできるんだけど，電話代よりかえって高くついちゃったりしても，ボク知〜らない！

朱美

「管理人さんだって，人に知られたくない秘密はあるわよ。」
「いいかげんで二股かけるのやめたら。」
「管理人さんだって，あんたに気がないわけじゃないと思うのよね。どんなにあんたが『優柔不断』な『卑怯者』の『貧乏人』の『ヒモ』の『女の敵』の『カス』だってさ。」

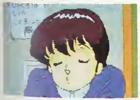
●物干し



ここでは，板とクギという二つのアイテムが手に入る。でも，四谷さんの機嫌が悪いときにここへくると，うしろの扉を閉められてしまって，飛び降りるしかなくなってしまうんだ。そんな危険をおかさずに安全策を取りたいという人は，ここを無視して，スーパーで板とクギを買うのも良かろう。かろ，かっ，く，い，い，ければ（形容詞の五段活用……意味なし）。

高いところから飛び降りると，ホラ，このとおり。あわれ五代クンは気を失ない，ゲーム・オーバーに。このゲームでは，絶対に「飛び降りる」というコマンドを選んじゃいけないゾ。

●トイレ



データをセーブできる唯一の場所がここ。ドアの立てつけが悪いので，ドンドンたたいてからじゃないと入ることができないョ。

なかなかお目にかかれない，朱美さんがトイレからでてくるシーン。しっかし，この人，スケスケのネグリジェがよっぽどお気に入りなんデスネ♥

朱美

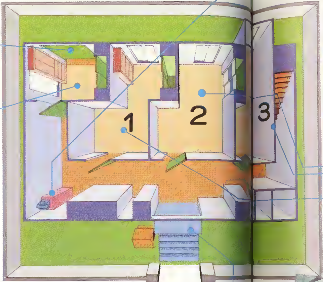
「何よ，うるさいわねー。」
「トイレあいたわよ。」
「このドア壊れてるのよね。あんた，のぞかなかったでしょうね？」
「何見てんのよ。このスケベ。」

●屋根裏部屋

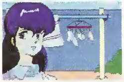
ここには，時計を動かすための大きな歯車がある。そういえば昔，この時計が夜中にゴ〜ンゴ〜ンと鳴りつづけたこともあったっけ。まっ暗なこの部屋にくるためには，もちろんアレが必要。エッ，せっかくきたのに，何も収獲がないって？　そりゃそうさ，ここである人物と会えたら，それこそ……。

ACT.2 一刻館1F

ここでポイントになるのは，管理人室にどうやって入るかということ。ハガキを届けたり，花をあげたりと，そのたびごとに五代クンの持ち物を減らしていく，まるで現代の参勤交代，江戸幕府のような場所なのだ。それにしても，機嫌が良くなきゃ部屋に入れてくれないなんて，なんてマイ・マザーなおかた！　エッ，マイ・マザーの意味がわからない？　決してグラディウスの３面の最後にでてくるカタい敵のことじゃないからね。日本語に直訳すると，マイマザー，我かママ，わがまま……。このダジャレを使った“My father is my mother（私の父はわがままだ）”なんて文もあったっけ。



●物干し

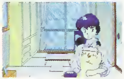


今日はとってもいい天気。でも，どさくさまぎれに下着なんかを取ろうとすると……（ボクは，最初にこれでハマリました）。設定資料によると，この場面の下着は，あだち充のマンガにでてくる物を参考にしたんだって。

管理人さん

「とってもいい天気ですわね。」
「ごめんなさい。洗濯ものがたまってて。」
「あの，そろそろ中に入りませんか？」

●管理人室



このゲームで，一番やるべきことが多いのが，ここ。フォトスタンドを取ろうとするたびに，邪魔者が入ってきちゃうんだ（詳しいことは，ACT.４を参照のこと）。まったく，いつになったら，フォトスタンドの中の写真を見れることやら……。

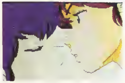
管理人さん

「最近，実家の両親がうるさいんですよ。」
「こんなところの管理人はやめろって。」
「どうぞおすわりになってください。」

立ってるのもなんだから，テーブルの前にすわってひと休み。ウ〜ン，どのアングルから見ても，管理人さんはかわいい！「手を握る」なんてコマンドもあるなあ。

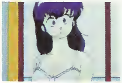
管理人さん

「実家の母なんて，この一刻館のことボロアパートって言うんですよ。」
「でも私好きですから，ここのみなさんのこと。」
「えっ，ええ，もっ，もちろん五代さんも……。」



「管理人さん……」「ああ，いけませんわ，五代さん」──なんて話がうまく運ぶはずがない。五代クンお得意の妄想なのさ。妄想したまま，頭を電柱にゴン！てパターンもあったっけ。

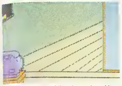
管理人室の中では，無料で電話を借りることもできちゃう。実家への長距離電話をかけるときには，オトクかもね。ただし，ここからこずえちゃんのところへTelしたりすると，嫉妬深い管理人さんのことだから……（坂本がとんでもないことを言ってきたりもする）。



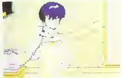
ちょっぴりエッチなキミに伝授する，この秘術！　ノックをしないで管理人室のドアを開けると，ときどき管理人さんの着替え中の姿が見れちゃうんだ。一度はお試しあれ。

管理人さんのご機嫌をそこねると，キツいビンタが一発！　ヤレヤレ，ご機嫌度を回復させるのがひと苦労だゾ。管理人さんのノーマルなパターンと下着のパターンの２種類があるのに注目！

●電話



廊下の曲がり角にあるピンクの電話。住人のプライバシーを守るために，管理人さんがここに設置したんだけど，結局，ここで話す声は管理人室につつぬけなんだよね。ま，管理人さんのご機嫌を取り戻すために，ここから管理人室へ電話してみるのもいいんじゃないかな？　ときどき，どこかから電話がかかってくることもあるゾ。そうそう，黒板を見ておくことも忘れずに。



電話が鳴っているときに，受話器を取らずにモタモタしていると，管理人さんが電話を取ってくれる。でも，もしもこの電話がこずえちゃんからだったりしたら……どうなるかはご想像におまかせしマス。

●２号室

四谷さんにある物をプレゼントしてからしばらくすると，ふだんは入れない２号室に招き入れてくれることがある。なんと，重要なアイテムのひとつ「四谷さんの写真」をくれちゃうのだ。「２号室の鍵」を持っていれば，この部屋に自由に出入りできるョ。

四谷

「あなたの探してるのはそれじゃないですか？　ほら，そこにあるでしょう。」
「それ，差しあげます。」
「おや，お気に召しませんか？」
「まあいいじゃないですか。何か役に立つかもしれない。」

●３号室

原作のとおり，３号室は“開かずの間”。この部屋には，名前からいって，三鷹がいつか引越してくるんだろうなんて安直な推理をしてたのは，ボクだけ？

●１号室

一の瀬さん一家が住んでいるこのお部屋では，特にやるべきことはナイ。ただ，あることをすれば，この部屋で隠れキャラの一の瀬のおじさんと会えるのさ。それには，ゲームのタイトルじゃないけど，扉を開けて……。

一の瀬のおばさん

「管理人さんもあんたも最近変だねえ。」
「なんかあったのかい？」
「あんた，酒持ってないかい？」

賢太郎

「管理人さんの探し物，見つかったかい？」
「見つけたら，管理人さん喜ぶだろうな。」
「そういえば，郁子ちゃん元気かなあ。」

一の瀬のおじさん

「いやあ，覚えてていただけましたか，私のこと。」
「あなた幸運ですよ。本当に。」
「なんせ一刻館の隠れキャラですからねえ。はは……。」

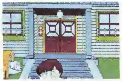
賢太郎

「なんだ？　不良学生。」
「そう言えば，さっき管理人さんが……。」
「教えてやらないこともないぜ。」

一の瀬のおばさん

「おや，おでかけかい。」
「またデートかい？」
「管理人さんか聞いたらなんて言うだろうね。」

●玄関



玄関前に登場する人物は３人。賢太郎クンか，一の瀬のおばさんか，管理人さんのうちのだれかだ。そのうちのご機嫌度の低い人物が現れることになるんだけど，優先順位は，①管理人さん②一の瀬のおばさん③賢太郎クン。ただし，管理人さんだけは，機嫌のいいときに現れたりもする。まったく，あの人の気持ちだけはわからないぜ。

その他にも，郵便受けからハガキを取ったり，×××を使って屋根にのぼったり，惣一郎さんを△△したりと，やるべきことの多い場所だ。

管理人さん

（機嫌悪い場合）
「おかえりなさい，五代さん。」
「デートですか？」
「……。」
（機嫌最良の場合）
「いい天気ですね。」
「どうかなさいました？」
「あとでお茶でもいかがですか？」

惣一郎さん

「ばう，ばう。」
「ばう〜ん。」
「ばうっ，ばう〜ん。」

ACT.3 一刻館の外の世界

外の世界ったって，そんなにだいそれたもんじゃない。ゲーム中に移動できる，一刻館以外の場所のことなのだ。なんでこんな書きかたをしたかっていうと，『めぞん』の舞台となっている町には，名前がついていないんだよね。『うる星』の「友引町」みたいに，ネーミングされていれば，もっとカッコいいタイトルがつけられたのに……（エッ，「時計坂町」でいいの？——こりゃ失礼しました)。こうしたタイトルをつけるって作業は，キミたちが考えている以上にタイヘンだったりするんだ。あんまりマジメじゃつまらないし，ヘンにダジャレを入れると編集部の人に削られちゃうし……。素晴らしいタイトルを考えて，毎日身をすり減らすような思いをしている，今日この頃のボクなのだ。

●スナック茶々丸

朱美さんが働いているこのお店では，単にお酒を買うことが目的だ。でも，お酒は2,000円とちょっぴり高価。一の瀬のおばさんに貢ぐたびに買ってたんじゃ，それこそお金が持ちましぇーん。そこでワンポイント・アドバイス。酒屋のおじさんがいないときにお酒を買いにくると，やさしいマスターは五代クンにツケで売ってくれるんだ(所持金が2,000円未満のとき)。さらに，朱美さんもいないときにくると，マスターがお金を貸してくれるなんてこともあるゾ。

マスター

「五代くんも大変だねえ。」
「一刻館に住むなんて，管理人さんがいなかったら，とうてい続かなかったろうに。」
「悪い人たちじゃないんだがねえ。困ったことがあったら，いつでも言ってきなさいよ。」

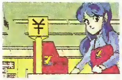
酒屋のおじさん

「いい若いもんが昼間っからこんなとこに来てちゃいけないな。」
「酒なら売ってあげるよ。うん，スーパーより安くしとくよ。」
「ところで響子ちゃん元気かい？　わし，あの娘のファンなんだよね。」

朱美

「五代くん，いいの，こんなとこで遊んでて。」
「あたしにお酒おごってよ。」
「管理人さんに言いつけるよ。」

●スーパー



いろんな品物を売っているけど，なんといっても120円の即席ラーメンがお買い得♥　ラーメンは，四谷さん，朱美さん，一の瀬のおばさんに共通する貢ぎ道具だからね。それから，ゲームの中盤でポイントになるのが，ここでどうやって招き猫を買うかということだ。招き猫は5,000円。それに対して，キミの所持金はどうやっても3,000円を越えそうにない。でもね，果報は寝て待てと良く言うでしょ。とにかく「見る　招き猫」，コレに尽きる！

店員

「えっ，だれかに似てるって？」
「気のせいですわよぉ。」
「でも，うちのこともまだ覚えてて欲しいっちゃ。」

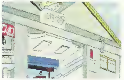
●惣一郎のお墓

ゲームの終盤になるまでは，ほとんどやることのない音無家のお墓。まあ，愛する人の昔のだんなさんということだから，花ぐらいは供えておいてもバチはあたらないだろう。こういう心のゆとりが，管理人さんのハートを射とめる決め手になるかもしれないのだョ，五代クン！

喪服に身を包んで，お墓参りをする管理人さん——この場面が見れたら，エンディングは近い。原作では，このお墓のうしろに，五代クンや三鷹，管理人さんも隠れたことがあるんだよね。

もうこの世にはいない惣一郎のお墓に向かって，管理人さんは何を想う？「惣一郎さん，私，五代さんと会えて本当に良かった——。」なんてつぶやいててくれたら，うれしいんだけどなあ（それじゃ最終回の数回前だってば)。

●時計坂駅



原作とアニメを合成したという時計坂駅のグラフィック。屋根から上の部分と下の部分が，それぞれちがう設定のものなんだって。こりゃ，ツウなネタだこと！

原作では五代クンに迷惑ばかりかけていた坂本クンも，このゲームの中では重要なお助けキャラ。電話で連絡を取ってから時計坂駅前にくると，五代クンに3,000円も貸してくれるんだ。オマケに，このお金は返さなくてもすむじゃうから，コイツはお買い得ならぬ，お借り得！

坂本

「よう，五代，遅かったじゃねえか。金，3,000円でいいか？　わりいな。」
「おまえも苦労してるんだろうが，俺だって金ないんだぜ。」
「まあ，お互い様だけどな。」
「まあいいや。じゃあ，またな。」

この場面が見れたら，オメデトウ。キミがゲームを解く労力は，少なくとも今までの半分以下になってくれることだろう。さっそく「取る　ばあちゃん」してもいいけど，ほっといてもばあちゃんは，五代クンの部屋に現れることになるんだ。口は悪いけど孫思い，小使いをいくらでもくれるなんて，いい人だねえ，おばあちゃん！

●七尾家

五代クンのガールフレンド，七尾こずえちゃんのお家。ここでやるべきことはただひとつ，花をいただいちゃうことだ。なにしろ，スーパーで花を買うと1,000円もかかっちゃうからね。ただし，ここへくるためには一度どこかから電話を入れなくちゃいけないから，管理人さんに覚られないように。管理人さんの機嫌をとるために花をもらおうと七尾家にきて，逆に管理人さんの機嫌をそこねてたら，シャレになんないゾ！

こずえ

「本当に来てくれてうれしいわ，五代さん。」
「薬介ったら生意気で困ってるのよ。」
「あとであたしの部屋見せるわね。」

こずえの父

「こずえの話はいつもきみのことばかりでねえ。」
「なかなか誠実そうで安心してるんですよ。」
「誠意ある交際をお願いしますよ。」

こずえの母

「こずえはまだネンネですから・・・。」
「こずえのことよろしくお願いしますね。」
「花は主人の趣味なんですよ。」

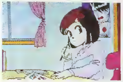
こずえの弟

「ねーちゃんともうキスしたか？」
「なー本当のこと言えよ。どこまでいってんだよー。」
「おれ薬介ってんだぞ，知ってるか？」

家族との話しを終えて，すすめられるがままにこずえちゃんの部屋にやってくると，こずえちゃんがキスを求めてくる。キ，キスぐらいはいいのかなあ……？

ヘンなスケベ心をだすと，ハイ，このとおり。こずえちゃんのお父さんに猟銃をつきつけられて，五代クンはこずえちゃんと結婚するハメになっちゃいましたとさ。めでたし，めでたし…

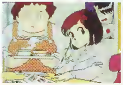
●音無家



ゲームの後半にならないと行けない，管理人さんの実家。五代クンはここで，郁子ちゃんの家庭教師をすることになるんだ。郁子ちゃんはなかなか勉強に身が入らないようで，くだらないおしゃべりしかしてくれないけど，ときには大切な物をプレゼントしてくれることも。アルバムを見せてもらおうね！

郁子ちゃん

「おば様がね……んーと，これはなんて訳すの？」
「それでおじいちゃんがね……あっ，これどう発音するの？」
「だから写真がね……そうだ，ここもわかんないのよねー。」



郁子ちゃんにしばらく勉強を教えていると，郁子ちゃんのおばさんがおやつを持ってやってくる。ケーキとコーヒーをだしてくれるんだけど，ケーキは食べるばかりが使い道じゃない。一刻館の人たちのご機嫌度を上げるための道具として利用しちゃおう！

おばさん

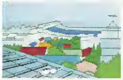
「郁子が無理をいいまして申しわけありません。」
「ほんと助かりますわ。もう私達じゃ教えてやれなくて。」
「郁子，ちゃんとやってますでしょうか？」

さらにもうしばらくするとやってくる，管理人さんのお義父さん。彼は，管理人さんの大切な想いでの品を五代クンに渡してくれるんだ。もらったあと，持ち物をよーく確認しておこうね。

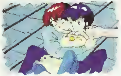
お義父さん

「やあ，えーと，五代くんでしたかな。これを響子さんに渡してくれんかね。部屋を片付けたらまた1冊でてきてね。」
「響子さんは元気でやってるかね。」
「惣一郎はバカなやつじゃよ。わしらだけじゃなく響子さんまで悲しませおって。」
「響子さんには幸せになってもらわないと。だれか頼もしい男はいないものかねえ。」

●一刻館の屋根の上



四谷さんの部屋でいただいたアレを使うと，ここへやってくることができる。ただし，アレを使えるのは，玄関前に賢太郎クンがいるときだけだから要注意。ここでブラジャーを拾って管理人さんに届けてあげると，いきなり頬をひっぱたかれてしまうけど，ご機嫌度はプラスの方向に向かっているから，ご心配なく。



「妄想する」というコマンドを選択すると，こんな画面が！ 屋根の上で昼寝をしていて，ねぼけてすべり落ちそうになった管理人さんを，必死に助ける五代クン――ウーン，アノ感触が忘れられないっ！

空を見上げると，そこにはいとしの管理人さんの顔が……。ああ，管理人さん，管理人さん……。あなたを響子さんと呼べるのは，いつの日か……。

ACT.4 管理人室にて

ようやく管理人室に入れたからって，安心しちゃいけない。管理人さんの悩んでいる原因（かどうかはわからないけど），フォトスタンドの写真を取ろうとするたびに，続々とオジャマ虫たちが部屋に入ってきちゃうのだ。ボクは管理人さんのご機嫌をとりながら，やっとの思いで部屋に入れたってのに，ノックもせずに入ってくるとは，なんて失礼なヤツら！ 管理人さんも管理人さんだよなあ。ボクのときは，すぐに怒って頬をひっぱたくくせに……。待てよ，もしかしたら，管理人さんはボクに気があるから，ボクにだけツラくあたるのかなあ。ウン，きっとそうなんだ，そうにちがいない。な～んだ，そういうことなら，ひとこと言ってくれればいいのに，ハッハッハ……!?

「五代さん，お忙しそうですね。もうじき定期試験でしょう？ がんばってくださいね！ お茶でも飲んでいかれませんか。こんなところじゃなんですから。」

●オジャマ虫No1：ネグリジェの朱美さん

まったく，この人はうるさいんだよなあ。管理人さんと一緒にいると，いつもいいところで邪魔しにくるし……。ムリヤリ朱美さんにキスされて，管理人さんと気まずい関係になったこともあったっけ。ま，ナンにしろ，四谷さんがこなかっただけマシか。

朱美　「管理人さ～ん。なあんだ，五代くん来てたの。管理人さ～ん，トイレのドアがおかしいのよ。ちょっと見てくんな～い。たたかないと開かないのよ。」

管理人さん　「はいはい。じゃ，五代さん，また。」

●オジャマ虫No2：管理人さんのご両親

この人たちは，管理人さんが早く再婚してくれるのを願っているようだ。しかも，その相手は三鷹さん。なんてこったい！ オマケに，目の前で親子ゲンカをはじめてくれる。もーう，ホントにオジャマムシ!!

管理人さん　「あたし管理人やめませんからね！」

管理人さんの父　「響子！ 少しは親の言うことも聞いたらどうなんだ！」

管理人さん　「気に入らないなら本当に親子の縁を切るわよ！」

管理人さんの母　「本当にだれに似たんだか。とにかく一刻館はやめてもらいます。」

管理人さん　「あたし絶対に管理人やめません!!」

一同　「これは千草家の問題です！ ほっといてください!!」

●オジャマ虫No3：積極的なこずえちゃん

デートできるのはウレシイけど，ナニもわざわざ管理人室までこなくたって……。エッ，家に遊びにきてだって？ そんなこと言ったって，すぐ横では管理人さんが冷たい視線でニラんでくれるし――エ～ン，ボクはどっちを選んだらいいの？

こずえ　「こんにちは～，五代さんお邪魔してませんか～!? ねえねえ五代さん，家へ遊びに来てよ。」

●オジャマ虫No4：一の瀬さんの部屋での密談

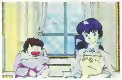
こずえちゃんが去ってしばらくすると，管理人さんが留守で管理人室に入れないときがある。そのときにはナント，一の瀬さんの部屋の中で，一の瀬のおばさんと管理人さんの両親が密談を行なっているのだ！ 管理人さんのいないスキに，そーゆープレイがありか!?

一の瀬のおばさん　「今も管理人さんのこと話してたんだよ。あんた同様，管理人さんも写真にこだわってるみたいだよ。なんなんだろうね。」

管理人さんの父　「昔はあの子もかわいかったよなあ。それが今じゃ，会うとけんかだ。きみ，えーと五代くん，どう思いますね？」

管理人さんの母　「この間，響子が昔のアルバムを持っていきましてね。あの子も昔のこと思いだしてくれるんですかねえ。ところで，えーと五代さん，あなた響子の男関係ご存知ありません？」

●オジャマ虫No5：しつこい一の瀬のおばさん



ホントにしつこいんだよねえ～，この人は。いろんなところに出没するし，ふたこと目には「あんた，酒持ってないかい？」だし。この場面で困ってる人は，一の瀬のおばさんのご機嫌度をMAXに上げるように行動してみよう。おばさん，早くどいてくれい！

一の瀬のおばさん　「あんた，何しに来たんだい？ あたしゃ管理人さんと世間話さ。あぶないねー。管理人さん，こういうのと二人っきりになっちゃいけないよ。」

管理人さん　「やだわ，一の瀬さんたら。あら，五代さん何か言われました？ お話はまたにしませんか？」

●オジャマ虫No6：恋のライバル三鷹

色男でテニスをやっててお金持ちという，典型的なキザ男の三鷹。人のいるときに，よくもどうどうと管理人さんをデートに誘えるなっ！ オマエなんか，コイツをくらえ（このとき三鷹は，まだ苦手を克服してないんだよね）！

三鷹　「キミ，遠慮してくれないか？ ボクは音無さんに大事な用があるんだ。キミもしつこい男だなあ。」

管理人さん　「やだわ，けんかなさらないでくださいね。でも，三鷹さんのお話を聞かないわけにも……。お話はまたにしませんか？」

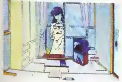
●オジャマ虫No7：ちょっとおませな郁子ちゃん

今度こそフォトスタンドの写真を……と思いきや，やってきたのは，小悪魔的な少女，郁子ちゃん。せっかく管理人さんとうまくいきそうだったのに，勉強を教えてくれだなんて……。でも，相手は管理人さんの姪っ子，頼まれたらイヤとは言えない。将を射んと欲すれば，まずは騎を射よ，だ。

郁子ちゃん　「おにいちゃん，郁子に勉強教えて！ おにいちゃんに見てもらうと，きっと進むと思うの。おにいちゃんがいいの!! おにいちゃんがいいのっ，おにいちゃんがいいのっ!!」

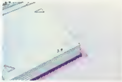
管理人さん　「五代さんももうじき試験ですしねえ……。私が見てもいいんですけど……。よろしかったら見てやっていただけません？」

●そして，とうとう管理人さんひとりに……



かずかずのオジャマ虫をかわして，再び管理人室にやってくると，管理人さんが洗濯物を干しているシーンとなる。ここまでくれば，やることはひとつ。管理人さんのご機嫌度がフルMAXになるように，写真や2号室の鍵などをどんどんプレゼントしちゃえばいいんだ。そして，みごとに条件を満たしたあかつきには，管理人さんが部屋からいなくなって……。

管理人さん　「今，手がはなせないんですよ。ごめんなさい，洗濯物がたまってて。あら，もうこんな時間。よろしいんですか？ 五代さん。」



管理人さんが洗濯物を干しているスキに，テーブルの上にあるアルバムをちょっと盗み見てみよう。そう，これが音無家から持ってきたという昔のアルバムなんだ。オヤ？ はじめのほうのページの写真が，1枚なくなっているゾ!?どうやら，このなくなっている写真が，最近管理人さんがフルーになっている理由のようだ。

宴会なんて開いて，エ～ンカイ？

一刻館の住人たちは，みんな宴会が好き。このゲームでもそれは，自然の摂理のごとく不変で，宴会を開くことがゲームのポイントになってくる。最低でも3回は宴会をしないと，ゲームを終わらせることはできないだろう。

さて，ここで考えなくちゃいけないのが宴会の開きかただ。もちろん，一の瀬のおばさんに酒を2～3本あげれば，一気に宴会に突入していくわけなんだけど，もっと安い費用で宴会を開く方法がある。その方法とは，ある2種類の食べ物を一の瀬のおばさんにあげたあと，とどめにお酒をプレゼントするってものだ。宴会ってのは，一の瀬のおばさんのご機嫌度がMAXになったときに開かれるものだということを覚えておこう。また，五代クンのおばあちゃんがいるときには，おばあちゃんにお酒を1本あげるだけで宴会が開けるゾ。ただし，宴会を開いちゃうと，持ち物の中の食べ物，酒類がすべてなくなってしまうので，気をつけてね。

――アリャ？ まだページがあまってるのか？ それじゃオマケに，ベーマガ編集部の宴会のようすを少々。

「1番山下。チェッカーズ，マッチ，トシちゃんから聖子，NANNO，アリス，レベッカ……と，私に歌えない歌謡曲はない！」

「2番TOMMY。あたしは，『釜山港へ帰れ』を韓国語で歌いまっしゅ，マッシュポテト。」

「3番Yu-You。オレッちは，レミーマルタン（1本約1万5千円）さえ飲めば，Kyon²の『スターダストメモリー』を，伴奏をすべて口ずさみながら歌えるぜい！」

「4番手塚一郎。ボクはビールをコップに半分飲んだだけで，真赤になるという特技を持っています。ウップ。」

「5番EXCHANGER。ボクは，おニャン子の『セーラー服を脱がさないで』をパーフェクトに踊れます。ダレだぁ，ウチのフロにナメクジを入れたのは！」

「6番見城こうじ。私は萩の月を10個，イッキ食いすることができます。ウ～ン，アチャはカワイイ！」

「7番YK－2。オイラは酔うと，カンフー道着を着て，拳法の型をはじめちゃうゾ。歌う曲は，もちろんファルコだい（ムなしい）！」

「8番響あきら。ボクは酔うと，ジックリと結婚行進曲を口ずさむ癖があります。ア～，振ったバナナ。」

「9番断空我。酔おうが酔うまいが，やってやるぜ！ カポシッ！ カリニッ！ ヒポシッ！」

「10番編集長。『デーモンクリスタル』を歌います。♪チャン，チャ～ララ，ラ～ラ～ラ～ラ～。」

怒濤のアイテム全紹介

『めぞん』にでてくるアイテムは，そんじょそこらにあるＡＶＧよりもずっと多い。オマケに，同時に複数個持てるアイテムもあったりするから，「持ち物」のコマントを選択すると，「即席ラーメン２　酒５……」なんて感じでズラズラと表示されることもあるんだよね。そうしたアイテムの多くは，お金を持っていれば買うことができる。そのお金は，坂本，マスター，ばあちゃん，音無家（１度だけ）という供給元があるから，まずなくなることはない。つまり，このゲームでは，アイテムが無限に湧きでてくるってワケだ。

ウ～ム，これぞアイテムの泉ゲームとでも言いましょうか……。

（アイテム名のあとのカッコ内の数字は，そのアイテムのスーパーでの値段を表わす）

●財布

中には当然お金が入っている。最初の所持金は4,580円なり。前にも書いたとおり，お金はほぼ無限に得ることができるんだけど，くれぐれも電話代だけは残しておくように！

●はしご

高いところへ登るには，もちろんコレが必要。登ると言えば，昔，アイレムの『のぼらんか』なんてビデオゲームがあったっけ。

●かなづち

４号室でタダでもらえるので，しっかりといただいておこう。用途は，四谷さんの頭をたたくことじゃなくて，クギの頭をたたくことだ。

●クギぬき

特に使い道はないんだけど，四谷さんがコレを持っていると，押入の穴をふさいだ板をはがされてしまう。そんなことのないように，あらかじめ手に入れておくべし。

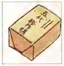
●丸　太

クギぬきとほとんど同じ。四谷さんは，丸太でドーンと壁に穴を開けちゃうんだよね。しかし，こんな物，どうやって持ち歩くのかしらん？

●懐中電燈

ゲームのラスト直前で必要となる重要アイテム。四谷さんにゴマをすってでも手に入れておかないと困っちゃ～う～な～♪

●小　包



電話をかけると，実家から送ってきてくれるお助けアイテム。中には，即席ラーメン５個とカンヅメ５個が入っている。開封しなければ，宴会をしてもなくならないんだ。

●エロ本

名前のとおり，とってもイヤラシイ本（某ゲーム誌のことではない!?）。四谷さんのご機嫌とりに使えるョ。

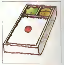
●即席ラーメン(120円)

ここでは，いわゆるカップヌードルのこと。一刻館の人たちのご機嫌をとるのに，もっとも安あがりなアイテム。

●カンヅメ(300円)

サバのかば焼きなんてのが入っている，携帯用保存食。こんなヘンなカンヅメは，ボクには食べられません。

●お弁当(480円)

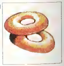


はっかほかほか亭ののり弁。こんなネーミングの弁当屋があったら，ますます弁当戦争は激しくなることだろう。

●焼き鳥(500円)

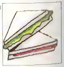
プ～ンといいニオイのする，おいしそうな焼き鳥。このニオイをかいで思わずヨダレをたらしちゃうのは，なにも人間様ばかりではないようで……。

●ドーナツ(300円)



ミスター・ドーナツならぬ，ミセス・ドーナツのシナモン・ドーナツ。ダイエット中の朱美さんは，こんなカロリーの高い食べ物はもらってくれない。

●サンドイッチ(250円)



なんてことはない，ただのハムサンド。製造年月日を良く見てから買うようにしましょう？

●花(1,000円)

ご存知，菊の花束。スーパーで買ってもいいんだけど，こずえちゃんの家へ行けば，いくらでもタダで手に入る。お金のムダ使いはしないように！

●板(830円)

２か所の穴をふさぐのに必要。物干しで拾うこともできるし，スーパーで買うこともできる。

●クギ(30円)

板を打ちつけて，２か所の穴をふさぐ。かなづち，板，クギという三種の神器がそろってはじめて，穴をふさぐことができるんだ。

●Tシャツ(980円)

どんなデザインなのかはわからないけど，コイツは安い。ちなみに，香港では，１枚２香港ドル（約42円）のＴシャツが売ってたりするんだ。

●たこやき(280円)

夜店には必須のアイテム，たこやきも，最近ではコンビニエンス・ストアで買えるようになった。便利な世の中になったもんだ，まったく。

●たまご(200円)

完全調理済み全半熟卵，つまり温泉たまご。1パック200円てのは，ふつうのたまごと比べると，ちょっぴりお高め。

●招き猫(5,000円?)

持っているだけで御利益があるといわれる招き猫。一刻館の住人のだれかにプレゼントするといいことがあるんだけど，値下げするときもあるとの噂。

●ヒュンケル帝王液(500円)

♪疲れタモれば～，とＣＭでやってるアレのパロディ版。用途はイマイチ不明。

●酒

宴会を開くのに欠かせないアイテム。酒屋のおじさんやマスターから2,000円で買うこともできるし，ツケで買うこともできる。

●ケーキ

郁子ちゃんに勉強を教えに音無家へ行くと，郁子ちゃんのお母さんが持ってきてくれる。他の食べ物と同様，一刻館の人たちにプレゼントしちゃおう。

●鍵

このゲームのポイントとなるアイテム，２号室の鍵。コレは，あるできごとが起こったあとでないと見つけることができない。『ミステリーハウス』をプレイしているつもりで探してみるべし。

●日記

響子さんの昔の想いでの日記。この中には，写真が１枚はさまっている。管理人さんのお義父さんからもらえるゾ。

●惣一郎さん

持ち物にできるのは，なにも物ばかりじゃない。管理人さんの愛犬，惣一郎さんもちゃんと「取る」ことができるんだ。でも，ウロウロしてると，逃げちゃうことも……。

●ばあちゃん

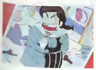
「取る　ばあちゃん」――このコマンド入力には，思わず笑っちゃったね。五代クンの部屋まで持っていくと，勝手にすわりこむゾ！

想い出のフォトグラフ集

ホクの大好きな松田の聖子ちゃんの歌に，『蒼いフォトグラフ』という曲がある。ヒット曲『瞳はダイアモンド』のＢ面に収録されていて，ＴＶドラマ『蒼か散る』の主題歌にもなった曲なんだけど，聖子ファンの間では，隠れた名曲として非常に高い評価を受けているんだ。この『めぞん一刻』のエンディングには，ぜひともその『蒼いフォトグラフ』をＢＧＭで聞いてほしいね。エッ，そんなレコードは持ってないって？　そういう人は，今すぐＣＤ４枚組の『SEIKO BOX』を買いなさい！　全60曲で１万円だから，とってもお買い得だョ！

P.S.　私にわからない松田聖子の曲はない!!

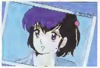
学生時代の四谷さん。オヤオヤ，横にいる２人は，『うる星』のあたるとラムじゃないですか。この写真は，四谷さんと２号室で対談することによってもらえるョ。



一の瀬のおばさんは，学生の頃からドラムカンのような体型をしてたんだなあ。コレを手に入れるためには，宴会を何回開いたかということがポイントになってくるんだ。

子供のときの朱美さんは，今からは想像もつかないくらいに，ホ～ント無邪気。朱美さんの寝てる姿をのぞき見ているようじゃ，いつまでたってもこの写真はもらえないョ！

ありし日の惣一郎さんと管理人さんの写真。惣一郎さんの顔は，結局見れずじまいか……。音無家で郁子ちゃんからこの写真をもらおうね。



管理人さんは，女子高生のときもやっぱりカワイイ！こんなにカワイかったら，オールナイトフジ女子高生スペシャルからスカウトがきても不思議はないだろう（ナンノこっちゃ？）。

コレが問題の〝想いでのフォトグラフ〟。いったい何がうつっているのか，それはキミの目で確認してみてね。まったく，オテンバだったんだなあ，あの人も……。

知ってると得するめぞん一刻㊙データ集

このゲームには，たとえ一度解き終わってもわからないような隠れた設定が多い。ご機嫌度ひとつにしてもそうだし，なぜあの場所であんな現象が起こったのか，疑問に思う点も数あることだろう。このページでは，そうした謎を解き明かすべく，マイクロキャビンさんのご協力のもとで『めぞん一刻』における㊙データを一挙に公開してみた。ゲームを解き終えた人なら，なるほどね～と感動してくれるだろう。

まだ解いてない人には貴重なヒントになってくれること，間違いないゾ！

オール・アバウト・ご機嫌度

『めぞん一刻』は「LADY」という特殊なAVG言語で書かれているので，パラメータとして数字ではなくて漢字を使用することができる。そのいい例が，このゲームのパラメータの代表とも言えるご機嫌度。これには，喜，怒，楽，謝という4種類の漢字があてられていて，喜（GOOD）＞楽（NORMAL）＞怒（BAD）というふうに，一刻館の住人たちの感情が表わされているんだ。

どうすれば，その値を1ランク上げられるのかはあとで説明するとして，パラメータの中に〝謝〟という文字があるのに注目してほしい。これは，管理人さんにのみ使用されているパラメータで，五代クンがブラジャーを届けて，ひっぱたかれたあとの管理人さんの機嫌を表わすものなんだ。「さっきはごめんなさい……。」というセリフがでてくるときがそれだ。〝謝〟のあとの管理人さんの機嫌は，〝喜〟に転じやすいから，うまく利用してみよう。

謝ってくれる管理人さん。これが，ご機嫌度〝謝〟の状態なわけだ。

複数の人を相手に物をプレゼントすると，だれがもらってくれるかわからない。「見せる」はなるべく1対1のときにするようにしようね。

また，ご機嫌度が〝怒〟の状態の一刻館の住人たちは，自分の部屋からでて，廊下をウロウロと歩き回ることになる。彼らが廊下にでていると，何かと不便なことが多い。

たとえば，一の瀬のおばさんが管理人室の前にいると，管理人さんは恥ずかしがって話をしてくれないし，四谷さんetc.がいると，重要アイテムの2号室の鍵が取れないからだ。そうしたことを避けるためには，彼らに彼らが喜ぶような物をプレゼントしてあげればOK。好物をもらった彼らは，しばらくの間，自分の部屋でその好物を飲み食いすることになるんだ（これが〝楽〟の状態）。それじゃ，〝喜〟の状態は？ってことになるんだけど，管理人さん以外の人たちは，よっぽどのことがないかぎり〝喜〟の状態になることはない。しいて言えは，それぞれが写真をくれるときが〝喜〟の状態と言えるだろう。もちろん，宴会中はみんな〝喜〟。ただし，せっかくそうやって上げたご機嫌度もプレイヤーにとっていいこと（例：管理人室でフォトスタンドを取ろうとする，玄関でハガキを取る）があるたびにすべて〝怒〟の状態にクリアされてしまう。ゲームを解き終えるまでは何度も何度も同じ作業を繰り返しやらなければならないってわけだね。参考までに，一刻館の住人それぞれに対して良く効くアイテムをご紹介しておこう。

●一の瀬のおばさん

一刻館の酒豪とも呼ばれるこの人には，やはりお酒が効果絶大。ただし，あんまりあけすぎちゃうと宴会になっちゃうので，時と場合を考えて！

●四谷さん

財布を見せれば1,000円抜きとるし，食べ物を見せれば何でももらうし，まさにオールラウンドなたかり屋。もちろん，お酒だってOKで，エロ本が効くのは，この人だけ。

●朱美さん

ダイエット中のこの人が，かろうじてもらってくれるのは，即席ラーメンぐらい。写真をもらうとき以外は，ヘンに関わらないほうが身のためだョ。

●管理人さん

一刻館の中で一番気むずかしいのが，この人。ハガキを届けたり，花をプレゼントしたりすれば，ご機嫌度は〝喜〟になるんだけど，あんまり花を何本もあげると，管理人さんは不思議がって，ご機嫌度が変化しなくなることもある。また，〝怒〟の状態にあるときには，外から管理人室に電話をすれば，たいてい〝楽〟の状態にもどってくれる。管理人室の中に入れるのは，管理人さんのご機嫌度が〝喜〟のときだということを覚えておこう。

オール・オーバー・電話

おつぎは電話についての情報だ。まずは，電話をかけた先について。持ってる金額によって，話の内容が変わるゾ。

●実家

小包を送ってくれることがある。ここへTelすると，遠距離通話なので，電話代が他よりも多くかかる。

●坂本

金がないときに，呼びだして借金できる。ただし，とんでもないことを言ってくることもあるので，管理人室からの電話は極力避けたい。

●七尾家

電話したあとなら，こずえちゃんの家へ遊びに行くことができる。これももちろん，管理人さんに聞こえるようなところからの電話は避けるのが常識。

●管理人室

管理人さんのご機嫌度が〝怒〟のときは，たいていここに電話できるようになっている。ためらわずに，素直にあやまっておこう。たった10円で管理人さんの機嫌を〝楽〟に直せるんなら，安いものさ！

電話はゲームの進行をラクにするために欠かせない品。困ったときは電話，コレにかぎる！

つづいては，電話がかかってくる場合について。そう，一刻館の中のピンクの電話の前をウロウロしていると，ときどき電話がかかってくることがあるよね。電話の内容は，かかってくるたびに変化していって，全部で5パターンあるんだ。

①**ばあちゃん1**：小包みを送ってくれる
②**こずえ**：遊びにきてと言われる
③**坂本**：早く金を返せと言われる
④**まちがい電話**
⑤**ばあちゃん2**：？

──以上のようになっているんだけど，電話がかかってくる条件というのが，ちょっぴり複雑だ。まず，自分の所持金が少ないこと。少ないってのは，金額が3ケタ以下のことだと考えてもらえれば，まずまちがいない。

そして，ある程度の時間が経過していること，これが重要。『めぞん』ってゲームでは，コマンドの入力数で時間をカウントしている他，ある場所を通過した回数をプログラム中で数えていて，その回数だけ時間も経過していくようになっている。つまり，ある場所の前を行ったりきたりしていれば，つぎつぎと電話がかかってきて，アッという間に「ばあちゃん2」の電話を取ることもできちゃうってわけなんだ。さあ，そのある場所とは，いったいどこなのか？　燈台もと暗しとは良く言ったもので……。

お酒をツケで買う方法

もっとも頻繁（ひんぱん）に使うアイテムと言ったら，文句なくお酒。でも，お値段が2,000円と非常に高い。お金をもらって，お酒を買って……を繰り返していたら，それこそ日が暮れてしまう。そこで，このゲームでサイコーに役に立つ，お酒をツケで買う方法というのをご紹介しよう。

ヤッタァ，お酒がツケで買えたゾ。朱美さんがいなければ，マスターから借金することもできちゃうんだよね。

買える場所は，もちろんスナック茶々丸。そこで，所持金が2,000円未満で，酒屋の主人がいないときに，「酒　買う」とやればOKだ。ただ，この「酒屋の主人がいないとき」というのがクセモノで，その状態にするには，あるとんでもない条件を満たさなければならない。

じつは，酒屋の主人がスナック茶々丸に現れるかどうかというのは，一刻館の中のある人のご機嫌度に大きく関係しているんだ。その人に即席ラーメンでもプレゼントしてから茶々丸にくれば，酒屋の主人は100%出現しないというわけ。2,000円で買わなきゃいけないはずのお酒が，120円払うだけで手に入っちゃうんだから，これはおトク！　このテクニックは何度でも繰り返すことができるので，ぜひ利用してみてね（お酒を何本ツケで買ったかは，最後でちゃんとわかるのさ！）。

小包を無限に手に入れる方法

これもまたまたスーパーテク。即席ラーメン5個とカンヅメ5個が入っている小包を，いくらでも手に入れちゃうってワザだ。

①**所持金の少ないときに，管理人室の中から実家に電話をかける**→小包みを送ってくれる
②**すわる**→管理人さんから小包みをもらえる
③**立ちあがる**

──以上の①～③を何度もくり返せば，小包みがガンガン増えちゃうんだ。でも，ラーメンやカンヅメばっかり増えても，あんまり意味がないんだよなあ，これが。

エンディングをいきなり見る方法

これは，プログラムの誤動作を利用した，ちょっとズルいテクニック。オープニングのときに，ちょちょいのちょいとディスクを入れ替えて，「ディスクをセットしなおして……」というメッセージがでたら，ディスクを元にもどして……ということを繰り返し行なっていると，いきなりエンディングが見れちゃうのだ（機種によってディスクを入れ替えるタイミングが異なる）。ただし，このテクニックを使っても，エンディング画面は見れてもストーリーはまったくわからないから，あしからず。エンディング・テーマの『シネマ』を聞くのにはちょうどいいテクだ。

スペシャル・エンディングはあるのか？

ちょっとコミカルなエンディング画面。これは，エンディングをいきなり見る方法を使ったときの画面だ。

ゲームを解き終えた人なら知っているだろうけど，ラストの画面で，キミがゲーム中に借金した金額が表示される。こんなものが表示される以上，ひょっとしたらどちらも0でゲームをクリアすると何かが起こるのかもしれないと思ったボクは，さっそくそれをめざしてゲームをプレイしてみた。

そして，さんざん苦労したあげく，ようやく到達することができたんだけど，結局ナンの変化もなし。いったいボクは何のためにあんな苦労をしたんだろう……？

開発室直撃インタビュー

マイクロキャビン「めぞん一刻」チームの巻

強力な開発ツールがゲーム・デザインをサポート！ めぞんの世界をみごとにAVG化

名古屋駅から近鉄（なんとオシボリをサービスしてくれる！）に乗換えて約40分，「近鉄四日市駅」から歩いて5分ほどのところに，マイクロキャビン社はある。

四日市というと，石油化学コンビナートがそびえたつ巨大工業地帯を思いうかべる人も多いだろうけど，このあたりは広々とした道路が縦横に走り，そこここに，デパートや，大型電気店などの真新しいビルが建つ，新興住宅地の中心部といった，たたずまいの地域なんだ。

▲見て見て，このナウい建物／BMWは社長の車なのだ

マイクロキャビンの社屋は，そういった街並の中でも，ひときわ目立つ存在。メタリックな外装に覆われ，建物全体が三角形という，まるでＳＦの世界にきたんじゃないかと錯覚するほど漸新な外観をしている。

社屋に見とれているボクに気付き「おう！いらっしゃい」（まちがえても，「ヘイ，らっしゃい！」ではない）と，出迎えてくれたのは，田中さん。同社で宣伝と営業関係の仕事をなさっており，編集部でも何度かお会いしたことのある気さくな方だ。「ときどきホテルとまちがえる人もあるんよ」と言いながら，中へ案内してくれた。

応接室では，社長の大矢知直登さん，企画担当の片山善孝さん，加藤雅史さんがボクを出迎えてくれた。

さっそく，今回の別冊の編集方針や，取材の目的をお話しして，インタビューに突入！わざわざ四日市まできたからには，ふだんじゃ聞けないような話も教えてもらおうっと。

マイクロキャビン社の設立は，1982年，社名は，そのときのイメージで直観的に付けられたという。

マイクロキャビンといえば，「ミステリーハウス」，「はーりぃふおっくす」，「英雄伝説サーガ」など，一連のファンタジックなゲームソフトを出している会社というイメージがあるけど，「意外に思われるかもしれませんが，我が社では，ゲームと業務用のソフトを，ちょうど半々ぐらいの割合いで制作しているんですよ」と，大矢知社長。

▲応接室でインタビュー開始。左から山下　章，大矢知社長，田中さん，加藤さん，片山さん

今後の作品予定などをうかがったあと，ゲームソフトの開発部門がある3階へと席を移し，開発スタッフの方々への直撃インタビューをさせていただくことにした。

メイン部分は1か月で完成！！

螺旋状の階段をあがると，そこは，ゲーム開発部門のフロアだった。外観ばかりでなく，内部もさすがにスマートなレイアウトで，ついたてで仕切られたブースでは，何人ものプログラマーの方がパソコンに向かって作業をすすめている。

ふだんは企画会議などを行っているという，ミーティング・デスクに腰をおちつけて，まずは「なぜ，めぞん一刻を題材にしたのですか？」という質問から，インタビューをはじめた。

「このごろコミックものがパソコン・ソフトになる傾向が多くなってきたでしょう。そんなことで営業担当の方からウチでも何かできないだろうか，という提案があったんです。そこでいくつかの候補があがり，その結果めぞんということになりました」と，片山さん。

めぞんのシナリオを一人で書き上げたという加藤さんは，「スピリッツは読んでいて，めぞんも面白いなとは思っていたのですが，よーし！と思い入れをこめて原作を読み込んだのは小学館の許可がおりてからです」という。なにしろ原作の雰囲気をこわさずに，ＡＶＧ用のシナリオを書いていくというは，かなりハードな仕事だ。変にアレンジしたりしてしまうと，即，ユーザーから文句のハガキがきてしまう。それをほぼ1か月でこなしてしまった，という話を聞いて，正直なところ，ビックリしちゃったね，ボクは。

もっとビックリさせられたのは，「シナリオと同時に，メイン部分のプログラムもでき上がったのです」という片山さんのひとことだった。

こうしてボクが別冊にとりあげるからには……というと大げさかもしれないけど，めぞんは，ＡＶＧの中でも名作と呼ぶに値する作品だ。その基本となるシナリオとプログラムをわずか1か月で書き上げたという加藤さん，これはスゴイ。グレイト，グレイト！

「その秘密をこれからご紹介しましょう」と，片山さんはお仕事中の主任システム・エンジニアの伊藤和彦さんを呼び寄せてくれた。

「エ～？ホントに1か月でめぞんのメイン部分はできてしまったんですか？」「フフッ，それでは実際にお見せしながら説明しましょう」不思議がるボクに対して，伊藤さんはニッコリと笑みを浮かべながら，手近にあったＰＣ-9801にディスケットを差込み，リセット・スイッチを押した。

LADYが，スピード完成の秘密

立ち上がったのは「ＬＡＤＹ」という，ＡＶＧ専用のエディティング・ソフト。

「山下さんは，パソコンのプログラムのほうは，いかがですか？」

「そうですねえ，BASICなら，なんとか」

「それならだいじょうぶ。このシステムでＡＶＧなんか，すぐできてしまいますよ。なにしろ，プログラムを組めない人のためのソフト開発ツールなんですから。」伊藤さんは，BASICを教えるかのように，ボクにていねいにＬＡＤＹの仕様を説明してくれた。

◀開発ソフトの"ＬＡＤＹ" "舞"を作った伊藤さん

ＬＡＤＹは，シナリオ・ライターが一定の書式（文法）に従ってシナリオを書いていけば，プログラムのメインが自動的に組みあがってしまうというツールなんだそうだ。

「通常は，プログラマーとシナリオ・ライターが別々だと，その調整がたいへんなんですが，今回はスムーズにいきました。」

伊藤さんの言うように，たくさんのスタッフが協力してソフトを制作するときに，一番たいへんなのが，この調整作業なんだよね。ゲームを企画する側は，できるだけ多くのことがらをゲームに盛込みたいと考える。もちろんプログラマーもよいソフトに仕上げるために最大の努力を傾けるんだけど，自由に拡大できる頭の中で考える企画と，パソコンのハード的制約を受けているプログラミングとの接点を見つけだすための，血を見るようなぶつかりあいというのがソフト開発ではつきものなんだ。

では，もう少し詳しくＬＡＤＹのしくみについて説明しておこう。もちろんこのソフトを作った伊藤さんに聞かせてもらった内容だ。

ＡＶＧでは，位置や場面，持ち物，登場人物，時間などがゲームに深くかかわってくる。「ハガキを持っているなら……する」とか，「一の瀬のおばさんがいるから……する」などの条件設定の積み重ねと，それに対するプレイヤーの入力に対応した変化を用意していかなければならないんだけど，ＬＡＤＹでは，シナリオを書き込みながら設定できる

▲これがAVG作成ソフト "LADY" のエディティング画面

▲シナリオからグラフィックまで，すべてを担当した加藤さんに原画を見せていただく

ようになっている。忘れちゃならないグラフィックの表示についても，「玄関の絵を出せ」というような指示をしておけばOKなんだ。

「管理人さんの感情が，〝楽〟より，良いなら……する」といったぐあいに，感情のパラメータも日本語感覚で設定できるところがミソだね。

また，玄関で管理人さんと会った五代クンが，管理人さんの部屋に行ったとき，中に管理人さんがいたとしたら，〝移動〟という点で不条理な設定ということになる。シナリオでは，そういったバグが起きないように書かれているとのこと。ただし，四谷さんのように神出鬼没のキャラクターは，それなりに設定してあるそうだ。

それから，AVGをプログラミングする際にめんどうくさいのが，コマンド入力のルーチン。めぞんのように，行動が選択式になっているものは，それほど複雑なことはないんだけど，文字入力の場合，同意語を準備するのは，けっこう煩わしい作業なんだそうだ。このシステムでは，シナリオを入力して，コンパイルすると，使われている動詞や名詞の辞書が自動的に作製される。それらの言葉の後ろに「／……」というぐあいに同意語を書き込んでいけば，キチンと設定できるようにもなっているという。

ウ〜ン，見れば見るほど，こりゃ便利♥これさえあれば，ボクにでもカンタンにAVGが作れちゃいそうだ。このソフト，市販してくれないかな？と思うのは，ボクだけじゃないだろう。

グラフィックは〝舞〟が大活躍

「では，グラフィックについて聞かせてくれませんか。あのグラフィックは，ゲーム用のオリジナル書きおろしですよね。どなたが担当なさったんですか？」と，ボク。

「これも加藤氏がすべて担当しました。グラフィック・ツールは私が作った〝舞〟というソフトです。」

伊藤さんは，ボクにもよくわかるように，ていねいに〝舞〟の特徴や，使いかたを説明してくれた。

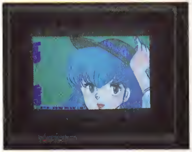
基本的には，ボクたちがよく知っているグラフィック・ツールと同じような使いかたをする。ただし，プロ用ということで大きなバッファを持っていて，通常の画面よりはるかに広いものを記憶させておくことができる。エディティングするときは，必要な部分を呼び出して操作していくようになっているんだ。

また，他のツール〝美亜〟〝阿梨〟とスキャナーを組み合わせて，高精細なカラー画像の取り込みもできる。伊藤さんは，マンガ誌のカラーページを例にして，そのようすをみせてくれた。実にクッキリ，ハッキリした画像なので，ビックリ。

いくらきれいな画像でも，実際のソフトに組み込むときにはデータを圧縮したり，色数を制限したりして，表示速度やメモリの確保をする必要がある。当然〝舞〟etc も，このような操作に対応していて，

「はい，では半分に圧縮してみましょうか」カタカタ…！——てなぐあいに，いとも簡単にやってのけてくれちゃうのだ。

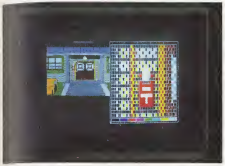
「では，加藤氏にバトンタッチしましょう」ということで，こんどは，グラフィックを取りこむ方法について，加



◀〝舞〟はバッファに，大画面のデータを取込むことができる。この写真はめぞんのコミックの表紙をテスト的に取り込んだものだ

藤さんにうかがうことになった。

1ドットの精度で創りあげられためぞんのグラフィック



▲グラフィックは，一部を拡大し，ドットごとに入力していく。右側に拡大されているのは，郵便籍周辺の画面だね

オリジナルで，しかも原作のキャラクターに忠実にグラフィックを作っていくというのは，いかにツールが高性能でも，たいへんだってことは，みんなにもわかるよね。

「まずは，シナリオを完成させてから，作業に入りました。」と，加藤さんはなにげなく言ってるけど，シナリオ，プログラム，グラフィックと，一人三役をこなすのは，すごい作業量だったにちがいない。

もっとも，シナリオ段階から，グラフィックも頭の中にうかべながら，ということだろうから，ある意味ではやりやすかったのかもしれないけど……もちろん，加藤さんの才能と，根性がなければ，このソフトが完成しなかったことはいうまでもないことだ（加藤さん，今度夕食をおごってくださいネ）。

具体的な手順としては，人物などは，まず紙のうえに原画を描いて，それをデジタイザで取り込み，ドット単位で色付けしていくんだそうだ。背景もやっぱりドット単位に作っていく。

人物や物があるときと無いときがある場面では，すべての絵を描き変えていては，スピーディーな処理ができない。そのため変化する部分だけを入れ替えるパーツ方式というのが最近のAVGでは，よく使われるんだけど，特に人物の移動の多いめぞんでもこの方法を採用している。

「入れ替える部分は，かわりに穴埋めの絵を作るわけですが，それこそ，1ドットでもズレると，おかしくなりますから，ほんとうに，神経を使いました。」

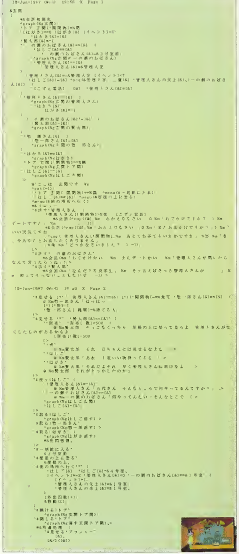
日頃グラフィックが遅いだの速いだのと，ソフトをプレイしながら，何気なく口にしているボクらだけど，加藤さんのお話しをうかがってソフト制作の御苦労というものをあらためて認識することができた。

ソフト制作には，もう一つ，バグ取りという重大な作業がある。もちろん，オリジナル版のPC98用では，入念なバグ・チェックがくりかえされたそうだ。それに，ゲーム・バランスについても，他のスタッフが協力してしあげたという。ただし，移植版については，「バグ取りなし」と伊藤さん。

とにかくLADYを使ったおかげで，移植作業も，楽に，確実にできてしまったということだ。感性＋努力＋技術力なしでは，ソフトは完成しないのだ！

といったところで，このインタビューの後半は，「うる星やつら」のページにつ・づ・く。

といったところで，このインタビューの後半は，「うる星やつら」のページにつ・づ・く。



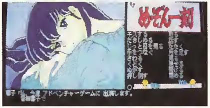
▲これが〝LADY〟で書いためぞんのソースリスト(一部)だ

めったに見れない！『めぞん一刻』特殊画面集

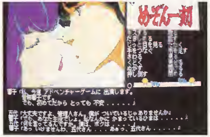
毎月雑誌にでている広告などをしっかり見ている諸君はすでにお気づきかもしれないが，『めぞん』には，ゲーム中にでてくる画面以外にも，用意されたグラフィックが何枚かあるんだ。ここでは，完璧を期すという意味で，そうしたなかなかお目にかかれないグラフィックを一挙にご紹介しておこう。

店頭用デモ・ディスク編

発売前にパソコン・ショップで流される，デモ用ソフトに組み込まれた画面がコレだ。デモソフトに，ゲームにでてこないオリジナル画面を入れちゃうなんてのは，かつてない試みだネ！



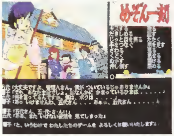
ひとりもの思いにふける管理人さん。でも，あんな写真がなくなったくらいでこんなに悩むとは，やっぱりこの人の気持ちだけはわからないなあ。



ゲーム中の画面とはデッサンの異なった，五代クンと管理人さんのキスシーン。どちらかと言うと，こっちのほうがコミックのはじめの頃の絵に近い感じがする。

同じく，見つめあう五代クンと管理人さん。まだ書きはじめのせいか，ゲームの画面とくらべると，書きこみがちょっとアマイかな？

惣一郎さんを散歩に連れていく管理人さん。こういう場面を見ると，「犬になりたい！」と思うのは，決して五代クンだけじゃないだろう。



デモ用，『めぞん』のエンディング画面がコレ。コマンド覧の左側がすべてアブナ～いコマンドになっちょるのお（アララ，唯ちゃん言葉になっちゃった）。

X1用デモ・ディスク編

他の機種とちがって，X１用の『めぞん』はディスク３枚組になっていて，そのうちの１枚は完全なデモンストレーション・ディスクとなっている。ハードさえそろえれば，今話題の立体映像やFM音源まで楽しめちゃうというスグレモノなんだ。

デジダイズで取り込んだと思われる，一刻館の全景。ウ～ン，原画をダイレクトでパソコンにおとすと，やっぱり迫力がちがうぜ！

斉藤由貴ちゃんの『悲しみよこんにちは』をBGMに登場するのは，五代クンと三鷹さん(？)。立体映像にすると，タイトル文字と人物が飛びだして見えるんだ。

おつぎは，『シネマ』をバックに，こずえちゃんと管理人さんが登場。FM音源の曲は，PSG版よりも聞きごたえがあるゾ。

コミックスだって紹介しちゃう！

『めぞん』を紹介するうえで，やっぱり忘れちゃいけないのが，全15巻のコミックス。ひとつひとつの巻が情緒にあふれていて，五代クンのせつない胸のうちを，じつにうまく描きだしているんだよね。

まだ読んだことがないという人には，この場を借りて，ぜひとも読むことをおすすめしょう。金色の装偵の15巻を読み終えたとき，キミの胸にジーンとするものが残ることを，100%保証するヨ！

『めぞん一刻』開発スタッフ・プロフィール

●加藤雅史

担当：ゲームデザイン，
グラフィックデザイン
出身地：三重県津市
今一番やりたいこと：高橋留美子様に1度お会いしたいものですね

●伊藤和彦

担当：ゲームデザインサポート
生年月日：ひみつ
出身地：愛知県名古屋市
読者へのメッセージ：『めぞん』はAVG記述言語LADYで書かれています，ハイ。

「めぞん一刻」を作ってから，ずいぶんになるので，もう解き方も忘れてしまっているのに今回の原稿依頼。世間は未だに「めぞん一刻」を忘れてはいないのですね。喜ぶべきか，悲しむべきか・・・。

ゲーム内容については，一部のオタク嫌いの方を除いては皆様に誉めていただいたのですが，グラフィックに関しては，素人さんはだませてもやはりファンには下手だとか似てないとか，もうむちゃくちゃ言われてしまいました。「めぞん」ではシナリオも書いたわけですが，元々グラフィックデザイナーの私と致しましては，胸にグサグサッと来ましたね。

その後，MSX2に移植の話が出て，私はグラフィックの描き直しをしたいと思ったのですが，その時には某ガル○○ースのグラフィックをやっていて，さらにあの決してアナログに絵が描けないファ○コンのデザインも待ちかまえていて，泣く泣く他の方におまかせしたのでした。余談ですが，ガル○○ースはそういった欲求不満と，アニメスタッフに描いていただいた原画の線の多さもあって，圧縮率の極めて悪いグラフィックになったのでありました。

「めぞん一刻」は約3か月で作った，うちとしては記録的な短期間制作のゲームだったのです。ならば手を抜いたのかという質問には，はっきりとNO！と言わせていただきます。「めぞん」の制作は過酷でした。アドベンチャー・ゲームを作るのがいかに難しいのかを始めて知らされましたね。けれども苦労の甲斐あって，自分でも納得のいく，「めぞん」ファンならではのアドベンチャー・ゲームが出来たと思うのです。

言い忘れましたが，私はこの企画が持ち上がるまでは，「めぞん」を読んでもいなかったのです。勿論高橋留美子さんの作品は「るーみっくわーるど」と称される一連の短編群を読んだこともあり，TVや映画の「うる星やつら」はきっちりと見ておりました。「めぞん」も知ってはいたのです。けれど初期の頃のはっきり言ってヘタッピな絵が耐えられなくて，また基本的に私はギャグとラブストーリーが嫌いだったので，敢えて手を出さなかったのです。

それが，・・・・ハマッてしまったのですよね。もうすっかり。五代に自分を重ねて読んでましたね。絵の方も気にならないどころか，その微妙な表情描写，巧妙なカメラワークにすっかり魅了されてしまった私でした。ですから，にわか作りのファンではありますが，その思い入れは十分だと思うわけです。それだけにグラフィックのことを言われるのは辛いんですよね。限られた時間の中で最善をつくしてあれだった訳ですから・・・。機会があればもう一度グラフィックだけでもやりたいですが・・・。

話変わって，ローディストの皆様へ。音無家の郁子ちゃんの部屋に「究○○人あー○」のポスターが貼ってあって，それを見ると「えっ，マイナーだって？どうせ私はローディストですよ」と出て来るようにしたのですが，私はあまりまじめなローディストではありません。その昔，1度だけ表紙にイラストを使っていただいただけで，その後もう1枚出したイラストがボツッたきり投稿していません。ロードも最近買ったり買わなかったりで・・・。すみません。今後も担当するゲームの中にロードネタだけは入れていきますので，よろしくお願い致します。

失礼しました。話が判らない人はお近くのオタッキーを捕まえて聞いてみてください。オタッキーも判らない方は，私を軽蔑して読み飛ばして下さい（山下さんは判るのかなあ）。

「めぞん」のシナリオはギリチョンのスケジュールでやったにも関わらず，前述の「あー○」のように結構メッセージで遊んでたりするのです。もちろん「めぞん」の世界を壊さぬように気を使っているので，その辺りでファンの怒りを買ったりはしていません。と，思います。もう1年前の話なので良く覚えていないのですが・・・。ファンの方はシナリオを一様に誉めてくれて，ぜひ続編をと言って下さいます。ありがとうございます。

続編の話ですが，いったいどうやって作ればいいんでしょうね，というのが本音です。映画が来春あるそうですが，そちらはラストまでやりますって，簡単に言ってくれちゃってますが，アドベンチャー・ゲームの場合そう簡単にはいきませんからねえ。あのシーンは御法度だし，映画と同じじゃ芸がないし，その後の話はファンのひんしゅくを買いそうだし，へたに続編を出さずに名を残した方がいいような気も・・・。

まあ期待しないで待っていて貰えば，また3か月で作ったソフトが突然出て来るかも知れませんね。それまではうちのオリジナルのファンタジー・アドベンチャー「セイレーン」とシューティング（？）ゲーム「亜空戦記」でお楽しみ下さい。まだ「うる星やつら」をお買い求めになっていない方はそちらもどうぞ。

山下さーん，こんなもんでいいですか？26字×90行ってのは結構長いですよ。

それでは，今後ともマイクロキャビンをよろしくお願い致します。

©R.TAKAHASHI/SHOGAKUKAN・KITTY・FUJI TV

うる星やつら
～恋のサバイバル・バースディ～

●**対応機種**：PC-9801シリーズ（3.5",5"ディスク）
PC-8801SRシリーズ（5"ディスク）
X1シリーズ（5"ディスク）
FM-77シリーズ（87年末発売予定）
MSX2（3.5"ディスク/ROM）
●**価　　格**：6,800円
（MSX ROM版のみ7,800円）
●**発 売 日**：1987年6月5日
●**発 売 元**：マイクロキャビン
〒510 三重県四日市市安島2-9-12
☎0593(51)6482

Game Review

アニメを題材にしたAVGでは，最高の完成度!!

めぞんのつぎは，やっぱりうる星！

マイクロキャビンが『めぞん』をだしたときから，イヤな予感はしてたんだよなあ。そう，小学館と仲良くなってつぎは『うる星』のAVGをだすんじゃないかな～って予感だ。エッ，なぜそれがイヤな予感なのかって？じつは，何を隠そう，ボクはそれまで一度も『うる星』のマンガを読んだことがなかったからなんだ（高橋留美子大先生，ごめんなさい！）。わりとシリアスな『めぞん』は大好きだったけど，どうもギャグっぽい『うる星』は好きになれなかったんだよね。

でも，あれだけの熱狂的ファンを持つツウなマンガとして有名な『うる星』がAVGになった場合，原作を知らずして，とてもじゃないがゲームを解くことはできそうにない。それでは，あの名言「私に解けないアドベンチャー・ゲームはない！」がウソになってしまう。てなわけで，『うる星』の発売が広告で紹介されると同時に，ボクは覚悟を決めて，『うる星』のコミックを読破することにした。

そしてそして，買ってきました，『うる星やつら』全37巻。読みつづけること約3日，ようやく全巻を読み終えることができたんだ。読んでみてようやくわかったね，なぜ『うる星』がこんなにも人気があるかっていうことが。ギャグの中にも繊細に描かれた心理描写，そして，ときどきでてくる思わずホロリとさせてくれる巻…。イヤ～，「食わず嫌い」って言葉は本当にあるんデスネ。感動したボクは，もう一度全37巻を読みかえしてしまったんだ。『うる星』のAVGがでるのを〝イヤな予感〟などと言ってた自分が恥ずかしいっ！

メッセージの多さが一番のウリ！

すでに『めぞん一刻』を手がけているマイクロキャビンだけあって，この『うる星やつら』もAVGとしての完成度は非常に高い。高いというのは，英語で〝high〟。その名詞形と言ったら？——ハイ，そうだね，〝height〟だね。オッといけない，ベーマガ編集部には受験生が多いので，ついつい問題をだしたりしてしまう。悪い癖だ。

その完成度の高い『うる星』の中で，もっとも驚かされるのが，そのメッセージ量の多さだろう。昔のAVGをやったことがある人なら知っているだろうけど，２～３年前のAVGには，じつにメッセージの貧弱！なものが多かった。正しいコマンド入力以外に対しては，何を入力しても，「それはできません」「もっと他のことを考えてみてください」としか返ってこない，という具合いにだ。コマンド選択方式というタイプがでてきてからは，多少それも解消されたかのように見えたが，まだまだボクとしては納得のいかない作品が多かった。

そしてできたのが，この『うる星』。この作品は，メッセージ量という点に関しては，AVG史上№１と言っても決して過言ではない。たとえば，まったく進行に関係のない場面で「ラム　話す」と入力しても…

「終太郎はやさしいっちゃよ。ダーリンも，もっと終太郎と仲良くするっちゃ」

「それじゃ了子ちゃんと仲良くしてもいいんだな」

「それとこれとは話が別だっちゃ」

——てな感じで，まるでコミックを読んでいるかのようなメッセージが，つぎからつぎへと表示されちゃうんだ。

メッセージの総量は，テキストサイズで約150キロバイト。大もとになったシナリオだけで，薄いプリンタ用紙にして厚さ15cm以上にもなるというから驚きだ。なにしろ，ひと昔前なら，150キロバイトもあったら，けっこうまともなAVGが作れただろうからね。『うる星』のコミックを読んでいる人なら，たとえ原作が解けなくても，このメッセージを見てるだけで十分楽しめるっていうものさ。さらに，ツウな人なら，このセリフがコミックスのどの巻のどのセリフのアレンジなのかを探してみるのもおもしろいかもヨ！

グラフィックも一層パワーアップ！

この前，ベーマガのイラストレーターのくりひろし氏と話をする機会があったんだけど，そのとき彼は「『うる星』の絵だけはベーマガに書きたくない」と言っていた。オッと，ここで勘ちがいしてもらっちゃ困る。

彼はもともと，『うる星』の初期の頃からのファンのひとりなんだ。では，なぜ『うる星』の絵を書きたくないと言ったのか？

「だってさ，どんなにうまく書いたって，やれどこどこの線がちがうだの，やれデッサンがおかしいだの，文句をつけられるにキマってるんだ。『うる星』ファンのマニア度は，数あるマンガの中でも１，２を争うくらいで，高橋留美子の絵じゃないと批判せずにはいられないんだから。」

——なるほどねえ，なんとなくわかるような気がするなあ。でも，そうした観点から考えてみた場合，このソフトのグラフィックは，じつに気合いが入っている。100枚以上のグラフィックを，ボクのようなシロウト（？）にはほとんど原作と見分けがつかないくらい，完璧に仕上げてるんだもの。これならおそらく，マニアのかたがたからもマル印がもらえるんじゃないかな。

ただ，予定ではこのソフトに，画面だけを順番に見ていく「CGモード」というのがつくはずだったそうなんだけど，それがなくなってしまったのが，ちょっぴり残念（でも，そのかわりに，おもしろいオマケがついてたけどね：60ページ参照）。

４とおりのマルチ・エンディングを採用

このゲームは，面堂家の庭を舞台に繰りひろげられるんだけど，なんとご親切なことに，はじめから庭内の迷路マップがついてくる。つまり，マッピングの必要がないってワケ。

そのかわりといっちゃナンだけど，迷路内をキミ（あたる＋ラム）の他にもおなじみのキャラクターたちがうろついていて，バッタリと出会っちゃうこともあるんだ。温泉マーク，スケバン３人娘，真吾なんてツウな連中もでてきて，まさにうる星ワールドってカンジ。そうした連中と，ときには仲良くしたり，ときには戦ったりしてうまくやっていかないと，了子ちゃんの待つゴールへたどり着くことはできないんだ。本来なら宝箱の中に入っているはずのアイテムをある人物が持っていってしまったり，もたもたしていると先にゴールされてしまったりと，こういうアイデアは新しいね。

オマケに，このゲームでは，４とおりのマルチ・エンディングを採用。いかにも『うる星』らしいエンディングもあれば，アッと驚くエンディングも用意されている。一度ゲームを解き終えたあとでも，すべてのエンディングを見るまでチャレンジできるから，こういった配慮はやはりうれしい。

でも，〝マルチ・エンディング〟っていっても今のAVGの場合，どうしても「ラストのところがちょこちょこっとちがう」って程度で終わっちゃうんだよね。この『うる星』でも，その感はぬぐえなかった。どうせなら，ゲームの中盤ぐらいからストーリーが大きく分かれてほしいとは思うんだけど，プログラム的な面を考えると，２，３本のAVGを作るのと同じ労力が要求されることになってしまう。〝マルチ・エンディング〟に関しては，AVGはまだまだ模索的段階にあると言えるだろう。

まあ，この『うる星』では，一番見るのが難しいエンディングは，ラストに〈FIN〉と表示されるから，そこんとこヨロシク！

P.S.〈FIN〉のあとには，オモシロイものが…

これが画面割りだ！

ブルース・リーのお面をかぶった人を見て，ある人が叫びました——「仮面はリー！」

話し相手やアイテム。まわりの状況などが表示されるサブのグラフィック画面。

メインのグラフィック画面。絵がコミックスからぬけでたようなのが，うれP！

コマンド表示部。もう１画面分あるので，見落とすことのないように。

このゲームの主役，テキスト表示部。150キロバイトにも及ぶメッセージが表示されるゾ！

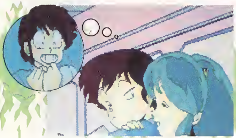
プロローグ

「ごめんくださーい！」
　手紙の束をかついだ黒子が，諸星家をおとずれた。
「よー，黒子。久しぶり。」
　あたるは興味しんしんに応対した。
その横にラムがいる。
「了子お嬢さまのメッセージをおとどけにあがりました。」
「わっ，誕生パーティの招待状だ！」

　明日は私の15歳の誕生日。つきましては明朝10時より、面堂邸分館において、バースデイ・パーティを催します。
　余興として、楽しいゲームを企画しましたので、お友だちもお誘いの上、ふるってご参会ください。

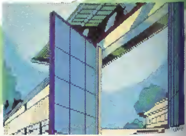
面堂了子

「なおゲーム優勝者には，了子さまから熱いキッスがおくられます！」
　黒子が，あたるにそっと耳うちする。



「かならず行くって，了子ちゃんに伝えて。」
　彼はにこにこ顔で答えた。
「うちもいっしょに参加するっちゃ！」
　ラムがあたるに飛びついた。

「優勝者にキッスだと？　ゆるさん，ゆるさーんっ！」
　終太郎が了子にわめいた。
「やーね，おにいさまったら。じつの妹に嫉妬なさって…」
「するか，アホらしい！」
「そうだわ。トップのご婦人には，おにいさまがキスなさったら？」
「…ラムさんも参加されるのか？」
「鬼っ娘ですか？　諸星さまといっしょに来られます。」
　横から黒子が告げる。終太郎はひとしきり顔をほころばせて笑ったあと，急に真顔にもどって黒子に命じた。
「サングラス部隊をただちに分館前に集合されろ。」
「なにをなさるの，おにいさま？」
「知れたこと，諸星をむかえうつ用意だ。明日こそ，やつ



を亡き者にしてくれる！」
　翌朝。面堂了子バースデイ・パーティの余興会場は，招待客でひしめいていた。
「みなさま，本日はようこそ。さっそく余興のご説明をさせていただきます。ゲーム趣旨はいたって単純，分館大広間のパーティ会場にたどり着いていただくというものです。」
　黒子は簡単なあいさつを述べると，いきなり本題に入った。
「トップの殿方には今後一年間，了子さまのステディとして，親しい交際が許されます。」
「おおーっ。」男たちが期待にどよめいた。
「同じくご婦人には，若の熱いキッスがおくられます。」
「キャーッ。」今度は女の子の歓声があがった。
「さらにパーティ会場には，豪華なお食事が用意されてます。」「やったー！」

　あたるとラムはやや遅れて到着した。南むきのどんと構えた門をくぐる。余興スタート地点は熱気にあふれていた。
「ダーリンがぐずぐずするからゲームの説明を聞きそこねたっちゃ。」
「どうせたいしたことであるまい。（ゲームの説明を聞かれてキッスのことがバレるとめんどうだからな。）」
「サクラや竜之介，わあ，コタツネコまでいるっちゃよ。」
　広場のそこここからは，ざわめきにまじって，〝やるわ，やるわ。あたし，やるわ！〟〝がんばるぞー〟〝負けるもんかっ〟と意気ごむ声が聞こえる。
「なんだか，おもしろそうだっちゃ！」

ラムがわくわくして言った。
「では，位置について。よーい，ドンッ！」
　〝パパーン☆〟黒子によって，スタートの合図が打ち鳴らされた。
「うわおぉーっ！」
　〝ドドドドドーッ〟招待客たちはクモの子を散らすように，いっせいに思い思いの方向へ突進していった。さてさて，ひとくせもふたくせもある連中が繰りひろげるこのレース，果たしてどんな結末になりますことやら……？

面堂了子バースデイ・パーティー会場全景

ジャーン!!　これが今回のゲームの舞台となる，バースディ・パーティ会場の完全イラストマップだ！　けっこう細かいところまで書きこんであるので，ゲームをプレイするときには，きっとキミの大きな手助けになってくれること，まちがいない。落とし穴や階段，アイテム類にはとくに注意して，会場内を歩き回ってみてくれ。

ところで，コレはおそらくまだだれも知らないだろうと思うけど，じつは，このマップの中の迷路をよーく見てみると，ある2文字が隠されているんだ。う〜ん，このマップじゃ，ちょっとわかりにくいかな？ズバリ教えちゃおう，面堂終太郎を象徴する2文字「たこ」が隠し文字だ！　左半分の迷路に「た」が，そして電飾魔境の周辺に「こ」の文字が確認できる（こんな書きかたをすると，なんか心霊写真の中で「XXの場所に霊が見える！」ってノリの解説を書いてるみたいだね)。マップを作るときからこんな設定を考えてるなんて，ヤルじゃない！

しっかし，面堂邸っていうのは，いったいどれだけ広いんだろうねえ。なにしろ，このバースデイ会場でさえ，あくまでもその庭の一部。だいたい庭の中にジャングルがあるなんて，はっきり言って異常ですよ，あなた。こんな家を持ってたら，はたして面堂クンの相続税はいくらになるのかしらん？

ここに掲載したコメント以外の文章は，マイクロキャビン社の許可を得て，ゲーム中にでてくるメッセージを小説風にまとめあげたものだ。しかも，提供していただいた設定資料も参考にしているので，容量の関係でゲームに入れることができなかった文章も含まれている。これを読んでAVG版『うる星やつら』の世界の奥深さを感じとってみてほしい。
ただし，これがAVG版『うる星』のすべてだと思ってもらっちゃ困る。すべての内容・メッセージをまとめあげようとしたら，それこそ『うる星』だけで1冊の本ができてしまうので，今回は適当におもしろそうな部分をかいつまんでみたつもりだ。もちろん，ゲームの解法に直接関係する会話・表現は極力おさえてある。これ以上くわしいことは，ゲームのディスクの中で……ということにしておこう。とにかく，あらゆる場面で，あらゆるコマンド入力を試してみてほしい。意外なときに，おもしろいメッセージ・現象が見れることがあるゾ！

ダーリン、ステディってナンダっちゃ？

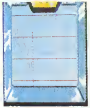
ゲーム中は，あるときをのぞいて，ほとんどあたるとラムでいっしょに行動することになる。このスタート地点ではある物が手に入るんだけど，すぐには見つからないので，あしからず。

ラム「ここはスタート地点の広場だっちゃ。でも，もう誰もいないっちゃよ。」
広場はうっそうとした森に囲まれ，赤土の地面には大勢の足あとが残っている。
あたる「これはサクラさんの足あとだ！　見よっ，この一分のスキもない足あとを。安定した重量配分，優美で洗練された美しい足形。絶対にまちがいない。」
ラム「あきれて，ものが言えないっちゃ。」
あたる「あっ，これはしのぶの足あとだ！　わっ，こっちはランちゃんの！　そーか，みんな来てるんだ。やったね！」
あたるは指を鳴らして喜んだ。
ラム「うちは，いやーな予感がするっちゃ。」
鼻すじにシワをよせて，ラムが言った。あたるはノドをはりさかんばかりの大声で叫んだ。
あたる「サクラさーん，好きじゃあああああーっ！」

すると，森から，急速に近づく“ずかずかずかずかずか”という足音があった。
サクラ「いきなり，なにをぬかすっ！」
“ばきっ☆”森からだしぬけに現れたサクラは，あたるをひっぱたいてセッカンすると，再びゲームコースにもどっていった。
サクラ「まったく，いらん遠まわりをさせおって！」

まずはスタート地点で，受付の黒子に会っておこう。黒子っていうのは，そういう名前の女の子だと原作を読むまで信じ込んでいたのは，ボクだけだろうな，やっぱり。

でかでかと『受付』と書かれたテーブルをカウンターがわりにして，道のかどっこに黒子が二人ちょこんとすわっている。学園祭の受付みたいだ。
黒子「これは諸星さま，よくおいでくださいました。では，招待状をおあずかりします。」
黒子は招待状の提示を求めた。
あたる「招待状を？　なんで？」
黒子「余興の一環ですよ。宝探しをしていただくんです。」
あたる「イッカン？　宝探し？」
黒子は招待状を受け取ると，かわりに小さなメカをさしだした。



あたる「なんだ，これは？」
黒子「“宝箱探知レーダー”です。」
あたる「……宝箱？」
黒子「はい。この迷路には，ゲームに必要な小道具が宝箱に入って隠されてまして。」
あたる「つまり，これで宝探しをしろとゆーことか。」
黒子「さようで。」
黒子はうなずいた。

なぜか，かきねにうもれるようにして電話機が設置してある。ダイヤルも何もついていない奇妙な電話だ。受話機を取ってみると，電話口にでてきたのは……。

ラム「ダーリン。これ，無線式のインターフォンだっちゃ。」
“RRR……カチャ☆”

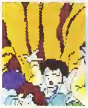
あたる「やっほー。来たよぉー，了子ちゃん。おまねき，ありがとう！」
了子「これは諸星さま。ゲームに勝って，私をうばいにいらしてくださいましね。」
あたる「了子ちゃんのためなら，火の中，水の中。たとえ，地獄の業火で焼かれていようと，はってでも会いに行くよ！」
了子「たのもしいお言葉ですこと。」
了子は電話のむこうでコロコロと笑った。
“RRR……カチャ☆”

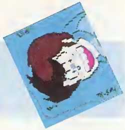
終太郎「よく来たな，諸星！」
あたる「その声は面堂……。なぜ，きさまがそこにいる！」
終太郎「心外だな。妹の誕生パーティに兄が出席するのをそのように言われては。」
終太郎は不敵に笑った。

「Welcome（ようこそ）」という看板が立ててあるスタート付近。おかしいぞ，面堂にしちゃあ，親切すぎる。それもそのはず，この先には……。

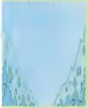
密生した樹々のかきねに区切られた小道が，小道へとつながり，その小道はまた別の小道につながっている。
ラム「ダーリン，こんなところに看板があるっちゃ。」
通路わきの太い木に打ちつけられた案内ふだを見つけて，ラムが言った。
ラム「案内ふだには『Welcome』とあって，北向きの矢印が描いてあるっちゃ。うちら，歓迎されてるっちゃ！」
あたる「おかしい。面堂にしちゃあ，親切すぎる……。」
ラム「終太郎はやさしいっちゃよ。ダーリンも，もっと終太郎と仲良くするっちゃ。」
あたる「それじゃ了子ちゃんと仲良くしてもいいんだな。」
ラム「それとこれとは話が別だっちゃ。」

大きな穴が地面にポッカリと口を開け，男の集団を飲みこんでいる。オヤ，あそこに見えるは，あたるの友だちの白井コースケじゃないかい！





あたる「落とし穴か。単純なワナにひっかかりおって。」
ラム「あわれだっちゃねー。」
何人もの男たちが，道のまん中にあいた大きな落とし穴にひっかかっていた。脱落者の一団だ。コースケもいる。しかし，白目をむいて，のびており，ピクリともしない。
あたる「アホが。あせって，確認もせんとなだれこむからじゃ！」
ラム「ダーリン，みんなを助けないのけ？」
あたる「こんなに大勢，おれひとりじゃ，どーにもならんわい。それに，じき，黒子が救援にかけつけるだろ。」
ラム「ダーリン，仲間を見捨ててくのけ？」
あたる「とーぜん。勝負になさけは禁物だ！」
ラム「コースケ，かわいそうだっちゃ。」
あたる「ふん。競争相手がへって，せーせーするわ。」
あたるは落とし穴のふちへ歩みより，底をのぞきこんだ。
あたる「(ふ・深いっ！)」
落っこちたら，ゲーム脱落はまちがいなしだ。
あたる「(なんちゅーもんを作るんじゃ，まったく)」
ラム「わっ☆」
あたる「どわわっ。」
その瞬間，あたるの背中にそーっとしのびよったラムが，大声で彼をおどかした。
ラム「ダーリン，おどろいたっちゃ？」
あたる「アホっ，遊ぶんじゃない！」
ラム「エヘ，ごめんちゃ！」
ラムはペロッと舌をだして，てれ笑いした。



ゲームの基本画面とも言える，迷路内のグラフィックがコレ。同じような絵ばっかりだから，道に迷わないように気をつけて！　こういった場面でも，会話メッセージやコマンド反応メッセージがちゃんと用意されてるのはウレシイ。

ラム「ダーリン。ステディって，ナンだっちゃ？」
あたる「おまえは知らんでいい。」
ラム「ダーリン，ケチだっちゃ！」

ねえダーリン，パーティのごちそうって，なにかな？　うちの好物の，からしケーキやタバスコジュースなんて，あるかな？」
あたる「アホっ。そんなもん，あるわけないだろーが！」
ラム「残念だっちゃ。ねえダーリン，ステディって食べ物？」
あたる「食べ物……。あのなー，（まてよ，そう思わしておいたほうがいいな）ステディってのは，甘くって，とってもステキなもんだ！」
ラム「う～ん，楽しみだっちゃ。」
あたる「(うししっ。ステディになれば，了子ちゃんをひとりじめできるぞ。やったね！)」
あたるは，了子の祝福のキッスを想像して，期待に闘志を燃やした。
ラム「にやにや笑いなんかして，ダーリン，気味が悪いっちゃ！」
何も知らないラムが，少し不満そうに言った。

レーダーというアイテムを持っていると，宝箱を見つけることができる。だけど，あいにく最初の宝箱はカラッポ。一体ダレが中身を持っていってしまったんだ!?

レーダーが反応を示していた。
ラム「地面からだっちゃ。」
さっそく，あたるが穴を掘る。だが，宝箱はからっぽだった。
あたる「くそっ，遅かったか！」
ラム「だれかに先を越されたっちゃね。」

必殺 β作戦！くらえ，諸星い!!

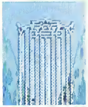
ときどき，画面が一転して，ゲームコース管理制御室の中をうつしだすことになる。面堂と黒メガネ部隊の会話や了子ちゃんの反応はとってもユニーク！　ホントに原作を読んでるみたいだネ。

終太郎「β作戦はどうだ？」
終太郎がサングラス部隊に戦果状況を確認した。
サングラス「はっ。四名がひっかかり，すでに戦線を離脱しております。その中の一名，錯乱坊はひとりで10個を一気食いしております。」
終太郎「ふっ，おろかな！」

通路の真ん中に置いてあるテーブルとケーキ。なんだかイヤな予感がする。ま，一度食べてみれば，わかることでっしゃろ。

めくるめく，青と緑がおりなす混乱のイリュージョン。同じような道，同じような景色，同じような感覚。かつて，いつか，前に，どこかで，きっと，おそらく。でも，わからない。ただひとつ確かなこと，通路のまん中に置かれたテーブルとケーキ。
あたる「なんだ，これは？　これでは通行の邪魔ではないか！」
ラム「通行がと－こ－の問題じゃないと思うっちゃ。なんだかおかしいっちゃ。ダーリンは，ケーキがこんなところにあること自体，変だと思わないのけ！」
あたる「誕生パーティにケーキがあって，どこがおかしい！もらえるものは，もらえるときにもらっておく。それがオレの方針だ！」
あたるはケーキを手にして，手前勝手な論理をふりかざした。
ラム「ンもう，いやしいっちゃね！」
ラムが不満気な顔をした。

まず第一の難関が鉄柵の場面。ここの扉を開けるためには，特殊なカキを使わないとダメなようだ。カギはある人物か持ってるゾ！



びっしりと生いしげる樹々のかきねに左右をはさまれた小道が，東西にのびている。しかし，かたく閉じた鉄柵の扉が，東への通行をはばんでいる。
ラム「ダーリン，これ見るっちゃ！」
ラムが門扉の右はしで，あたるを手まねきした。
あたる「……あっ，ちきしょう。カギがかかってるのか！」
ラム「だっちゃ。」
扉は掛け金錠で，支柱にがっちりと固定されている。
ラム「この門を見てると，うち，動物園に入れられてるよーな気がするっちゃ。」
たしかに下半分だけを見てれば，扉はオリも同様だった。
あたる「なあ，ラム。オレをかかえて，オリの向こうに運ばんか？」

あたるはバカ高い扉を見上げたまま，さりげなく，ラムに尋ねた。
ラム「だめだっちゃ，ダーリン。それはズルとゆーものだっちゃ。フェアじゃないっちゃ。」
ラムが子供に教えさとすように，あたるをいましめた。
あたる「おまえ，ごちそうを食べたくないのか？　早くしないと，みんな食われてしまうぞ。」
ラム「かまわないっちゃ。うちはダーリンと一緒にいられれば，幸せだっちゃ！」
ラムは明るく力いっぱい元気に答えた。
あたる「いいか，ラム。」
ラム「ダーリン，そんなにうちに借りを作りたいっちゃ？」
あたる「………」

β作戦，鉄柵門を突破したものの，面堂のワナはまだまだつつく……。了子ちゃんもあいかわらず，ちょっぴりブッツンした過激なセリフをのたまわってくれる。このゲームで，彼女は何度も救いの手をさしだしてくれるんだ。

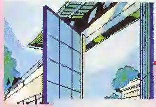
サングラス「今，諸星さまが鉄柵門を通過しました！」
了子「さすが諸星さま！」
終太郎「だが，勝負はまだこれからだ。ふっふっふ。」
モニター・スクリーンを見守る終太郎には，心なしか余裕が感じられた。了子にはそれが納得できなかった。
そんなとき，了子のもとに黒子が駆けつけ，彼女に耳うちした。
了子「なんですって？……おにいさまのしわざだわ，なんて汚ない！」
了子は終太郎をキッとにらみ，小さいがきびしい声で黒子に命じた。
了子「至急，かわりの通路を掘りなさい。そして，例のものを諸星さまに！　私の誕生パーティを，おにいさまに邪魔されてなるものですか！」

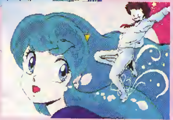
「どわっ！」「ちゃっ！」〝ぼそっ☆〟落とし穴に落ちたと思ったら，そこにはベルトコンベアが。これを使わないと行けないエリアなんていうのもあるゾ。地上にでたら，ラムちゃんに現在位置を確認してもらおうね！

〝きゅるきゅるきゅる〟地下ベルトコンベアが二人を運ぶ。
あたる「な・なんだ，これは一！」
ラム「ベルトコンベアだっちゃ。」
あたる「それくらい知っとるわい。なんで地下トンネルがあって，ベルトコンベアが走ってなきゃいかんのだ！」
ラム「うちに聞くのは，おかどちがいとゆーもんだっちゃ。わあ，おもしろいっちゃーっ！」
あたる「……おまえ，適応性があるな。」
〝ぽんっ☆〟あたるとラムは地中からほうりだされた。

GAME OVERその1：面堂邸脱出

いきなり門から外にでてゲーム・オーバーになってしまわないように！でも，キレイなグラフィックが見れるから，これも一度は試してみるといいかも。





二人は，あきれるほど〝でん〟とかまえた重厚な大門をくぐりぬけた。
あたる「……ここはどこだ？」
ラム「面堂邸の外だっちゃ。ダーリン，失格したっちゃ！」
あたる「そ・そんな。了子ちゃんっ！」
ラム「あきらめて，今日はうちとデートするっちゃ。」

GAME OVERその2：落とし穴

迷路のそこらじゅうにある落とし穴。ここに落ちると，一気にゲーム・オーバーになってしまう。しっかりと場所を覚えておこう。

〝ぐわちーん☆〟
あたるは落とし穴の底に頭からもろにつっこんだ。
終太郎「諸星，思い知ったか！わははははは。」

どーやったらここからでられるの，あたるくん？

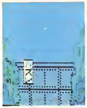
迷路の中の2か所にある謎の砲台。あるアイテムを使って，コレを撃ちあげると……。でも，今はまだムリ。隠れ区画でそのアイテムをもらってから，もう一度やってこようね。

道のまん中に真上を向いた鉄製の太い大砲があり，大きな脚部で大地にしっかりと固定されている。
ラム「ダーリンはなんだと思うっちゃ？」
あたる「おれが知るわけないだろう！」
ラム「ねえ，ダーリン。この大砲，なんで真上を向いてるっちゃ？」
あたる「下を向かんからだろ。」
ラム「どーして，こんなところに置いてあるっちゃ？」
あたる「他に置き場所がなかったんだろ。」
ラム「納得できないっちゃ！」
あたるがあることをしたとたん，大砲から火玉が尾を引いて打ち上がり，空高くで破裂して，美しい色文字を形作った。

〝しゅるしゅるしゅるぅぅ，どっかーん，ぱらぱらぱぁ☆〟
『ハッピー•バースデイ，了子！』
あたる「こっとるなー！」
ラム「きれいだっちゃー！」
会場中の人々が注目し，それに見とれた。大砲は，仕掛け花火の打ち上げ機だった。

しのぶが迷いこんでいるこのエリアから脱けだすためには，いかにもそれらしい鋼鉄の壁をクリアするしかない。たれさがっている3本のひもが，なんとも気にかかるなあ。いずれにせよ，一度データをセーブしておいたほうが良さそうだ。

鋼鉄の壁が通路をふさいでおり，その横にひもが3本たれさがっている。道はまだ続いている。
ラム「う～ん，問題だっちゃ！」
鋼鉄の壁の横には，赤・黄・青の3本のひもがたれさがり，その先は途中でかっ車によって方向をかえて，樹々のしげみの中へ消えている。
ラム「うちが察するに，この3本のひものうち，いずれか



を引っぱれば，この壁は通行可能になると思うっちゃ！」
あたるは赤ひもをそうっと引っぱった。
〝つつつ……，ぱらっ☆〟
あたる「な・なんだぁ！」
馬鹿にしたように『はずれ』のたれまくがさがった。

やっとの思いで宝箱を見つけた。これでこのエリアから脱出することができるのだ！　ちなみに，ここに脱出口を作っておくと，今後，しのぶが別のエリアにも登場するようになるんだ。登場キャラの移動までしっかりと設定しておるあたりサスガ！

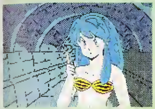
宝箱の中には，小さな赤い突起があり，そのプレートにPUSH(押す)と書いてある。
あたる「なんだ，これは？」
ラム「きっと，なにかのスイッチだっちゃ。プッチン，だっちゃ！」
ラムが宝箱のボタンを押した。
すると，通路はじの地面が静かに横すべりして，地下へおりる抜け穴が現れた。抜け穴は直径2mほどで，ハシゴでおりられるようになっている。だが，底は暗くて見通しがきかない。ハシゴは，古いがしっかりとした木造のもので，大きなビスによって，石の壁にがっちりと固定されている。まず，あたるがハシゴをくだり，つづいて，ラムが舞いおりる。二人は地下へ向かった。

GAME OVERその3：担架

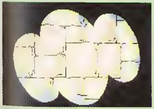
どんなに重傷を負おうと死なないのが，あたるのいいところ。しっかし，眠っただけでこんな姿にされるってのは，納得いかないなあ。

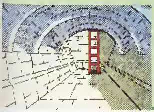
了子「ごきげんよう，諸星さま……。」

地下道のランプをつけてないと，このとおり，あたりはマックラ。このまま地下道内を歩き回ると，恐しいワナに引っかかってしまうこともある。エッ，ランプを持ってないって？　もう1度，鉄柵扉の近くでレーダーを使ってみてごらん（はじめからやり直したほうが早いかもね)。



逆に，地下道の中でランプを消そうとすると，ラムに怒られてしまう。こんなグラフィックまで用意されてるなんて，プログラマーの凝りようがうかがえますなあ。

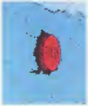




地下道の中はそんなに広くはない。ただし，ワナも仕掛けられているので，気をつけるようにしよう。地下の1マスと地上の1マスは同じサイズだから，地下道内のマッピングはラクだと思うヨ。

2回目の鋼鉄の壁。ここでは，さっきと同じ方法は使えない。とにかく，いろいろな物を注意深く見ること，これに尽きる！

森を東西につらぬいて走る小道



を，高さ5mのぶ厚い鋼鉄の壁がさえぎり，通行をはばんでいる。その表面に足がかけられるような凸凹はまったくなく，よじ登ることは不可能だ。
ラム「ダーリン，これ見るっちゃ！」
通路右側でラムが呼んだ。
ラム「あやうく見のがすところだったっちゃ。」

宝箱の中には，こんなフザけたのが入ってたりもする。せっかく苦労してここまできたってのに，何てこったい！　まあ，余興なんだから，怒らない，怒らない。今の道をすぐに引き返しましょう。

レーダーが反応を示していた。
ラム「地面からだっちゃ。」
さっそく，あたるが穴を掘る。
あたる「あった！」
ひときわ大きな宝の箱だ。〝ぶぎゅるっ☆〟開けた瞬間，中からカウンターパンチが飛びでて，あたるのアゴを打った。
ラム「びっくり箱だっちゃ！」
ファイトと書いてあった。
ラム「ここの宝箱はびっくり箱だったっちゃ。」

GAME OVERその4：地震源

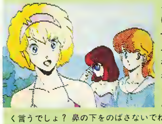
地雷を踏んづけちゃうと，ホラ，このとおり。「ちゅどーん」って凝音は，ラムが料理を作るときにもよく使われてたっけ。

オペレーター「若っ，諸星さまが地雷源地帯に入りました。」
ゲームコース管理制御室オペレーターが，興奮して終太郎に告げた。
オペレーター「まもなくです！」
〝ちゅどーんっ☆〟その瞬間，監視モニターの密林に大きな火柱がふきあがった。

α作戦―イヤな予感がする。だっちゃ！

終太郎「諸星はどうだ？」
　ゲームコース管理制御室にて，終太郎がサングラス部隊に尋ねた。
サングラス「はっ。了子さまの仕掛けられたワナをたくみにかいくぐり，X地点にむかっています。」
終太郎「よし，やつの退路をふさげ。これより，α作戦を実行する！」

α作戦というのは，彼女たち，水着の女の子のこと。



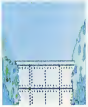
このゲーム内にでてくる唯一のオリジナル・キャラなわけだ。でもね，美しいバラにはトゲがあるなんて良く言うでしょ？ 鼻の下をのばさないでね，あたるくん！

　あたるの足元にビーチボールが転がってきて，つづいて，３人の水着の女の子が現れた。
女の子「すみませーん。そのビーチボール，取ってくださーい！」
「お願ーい！」
　彼女たちは二人に気づくと，明るく手をふった。あたるはビーチボールをひろいあげた。
女の子「わあ，すいませーん。」「こっちにお願ーい！」
ラム「ダーリン。一応言っとくけど，うち以外の女の子にチョッカイだしたら，電撃だっちゃ。」
　ラムの目はツリあがっていた。しかたなくあたるは，意味もなくゴムガッパのエリを立ててはおり，ななめにかまえてポーズをとった。
あたる「ふっ。」
女の子「きゃあ，しぶいわぁ☆」「すてきっ，男の哀愁だわ。」
「感じちゃう！」
　その姿に，女の子たちが歓声をあげて，口々にほめそやした。勢いに乗ったあたるは，つづいて，意味もなくランプをつけた。
女の子「ちょ・ちょ・ちょっと……。あの人，このまっ昼間にランプなんかともしてるわよ。」「なんのつもりかしら……。いやよ，あたし。ヘンタイなんかにかかわるの。」
「話がちがうじゃない！」
　女の子はしりごみして，ひそひそと相談しあった。

―○―○―○―○―○―○―

サングラス「若っ，α作戦は失敗です。諸星さまは女の子に目もくれません。どうやら，気づかれたようです！」
終太郎「おのれ，こしゃくなっ！」
了子「おにいさまより一枚上手でしたわね，おほほほ。」

面堂の陰謀によって，迷路の道の１か所が，鋼鉄の壁によって塞がれてしまった。このあとは，地下通路を使わないと，他のエリアとの行き来ができなくなってしまうんだ。この壁はダミーなので，いつまでもかまっていないこと！



　すき間なく生いしげる樹々のかきねにはさまれた小道が，東西にのびている。だが，今，あたるたちの行く手を厚い鋼鉄の壁が立ちふさいでいた。
ラム「おかしいっちゃ。前，ここはたしか，通れたはずだっちゃ！」
あたる「ラム，やったれ！」
　あたるが命じた。
ラム「ちゃっ！」
　〝ドババババババッ☆〟ラムはそのカミナリで鋼鉄の壁を撃った。だが，壁は壊れるどころか，ゆらぎさえしない。

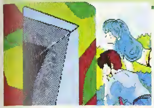
GAME OVERその5：α作戦

面堂が仕掛けたワナ，α作戦にまんまとハマると，アッという間にゲーム・オーバーになってしまう。女の子だとついついアマくなっちゃう人（決してボクのことではない）は，気をつけてネ！

あたる「じゃあ，はい，これ！」
　あたるはビーチボールを女の子に手渡した。
女の子「わあ，すいません！」「ありがとう！」「なんて，お礼を言ったらいいのかしら！」
　〝ばきっ☆〟〝どこっ☆〟〝ぼかっ☆〟〝ばしっ☆〟〝どすっ☆〟
　水着の女の子に近づいたとたん，あたるはふくろだたきにあった。
ラム「……自業自得だっちゃ。」

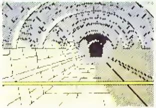
ラム「だめだっちゃ。かたくて，ビクともしないっちゃ！」
あたる「あけろっ，バカヤロー！」
　〝がんっ☆，がんっ☆，がんっ☆〟
　あたるは道をふさぐ鋼鉄の壁にこぶしをくれた。だが，壁はびくともしなかった。
あたる「くっそー，痛テテテ……。」
　あたるがが赤くはれた手をかかえ，うずくまってうなる。
ラム「それくらいじゃ，とてもその壁がやぶれないっちゃ！」
　ラムはあっさり言った。
ラム「この道はもう通れないっちゃ。Uターンして，他の道を探したほうがいいっちゃ。」

迷路内の２か所にある階段，これが地下通路への入口だ。地下通路は３地点を結んでいるので，うまく利用してみよう。



　からみあって茂る樹々に三方を囲まれ，道はここで行き止まりになっている。しかし，その隅には地下に通じる階段がある。
ラム「西へ行くか，地下へおりるか，道はふたつにひとつだっちゃ。」
　あたるは，そのすぐうしろにラムをしたがえて，一段一段ゆっくりと階段をおりていった。

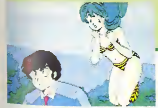
さーて，これが問題の地下道のワナだ。目の前にロープがピンと張ってあるわけだけど，触れるとどうなるか，だいたい想像がつくよね。こんなトラップは，無視するのが一番！



　地下通路，曲がりかど。道はここで東と南におれている。そして，細いが丈夫そうなヒモが，地上20cmほどのところを，壁からもう一方の壁へ，びんとはり渡してある。
ラム「なんだっちゃ，これ？」

“おにいさまの…”が脱出のヒントでございます。

地下道の中で手に入れたアイテム，カートを良く見て，指定されている場所に行ってみよう。そこが噂の隠れ区画なのだ！　冗談まじりの合い言葉をとなえると，中に入ることができるゾ！



あたる「カードの指定場所はここだな…。」
　あたるはひとつセキばらいをすると，大きく息をすいこみ，一字一句まちがえないよう細心の注意をはらって，できるかぎりの大声で合い言葉を叫んだ。
あたる「〝わーん，暗いよーっ，せまいよーっ，こわいよーっ！〟」
　彼の声は会場中にひびきわたった。
　そのとたん，東側のかきねが地面ごと回転して，あたるとラムをのみこんだ。
〝くるっ，パタン☆〟

隠れ区画の中でもらえるアイテム，スイッチャーは，ものすごく重要。秘密の入口を出現させるときや，××を打ちあげるときに使うのだ。

黒子「合格です。」
　黒子が陽気にあたるたちをむかえた。
あたる「ここはどこだ？」
黒子「はい，チェック・ポイントです。」
　四方を樹々のかきねに囲まれた，隠れ区画だった。
黒子「がんばりましたね，諸星さま。今のところ，あなたがゴールに一番近いですよ。」
　黒子がほめた。あたるはそれに重々しくうなずく。
あたる「了子ちゃんのステディがかかっているからな。」
黒子「了子さまも早く奪いに来てほしいと申されておりました。」
ラム「〝奪う〟？」
　となりでラムがマユをしかめた。

黒子「では，〝スイッチャー〟をどうぞ。」
　黒子が筒状の小物をあたるに手渡した。
黒子「迷路からの脱出口を呼びだすリモコンスイッチです。」
あたる「脱出口？　どこにあるんだ，それは？」
黒子「あれ？　歩いてて，お気づきになりませんでした？」

黒子は質問に質問で答えた。
黒子「〝おにいさまの……〞」
あたる「なんだ，それは？」
黒子「脱出口のヒントなんですが，おわかりになりません？」
ラム「〝おにいさまの……〞のどこがヒントだっちゃ？」
黒子「一種の合い言葉みたいなもんです。たとえば，〝山〞と言ったら？」
ラム「〝海っ〞！」
ラムが元気に答えた。黒子は困ってウーンとうなった。
黒子「とにかく，迷路を歩きまわっていれば，そのうちに答えが見えます。」
黒子は楽天的に言った。

二つ目の大砲も忘れずに打ちあげておこう。この二つの大砲はフラグになっていて，両方とも打ちあげておかないと，ある場所が通れないんだ。ま，大砲を打ちあげることによって，時間が経過するとでも言ったらいいかな。

大砲から火玉が尾をひいて打ち上がり，空高く破裂して，美しい色文字を形作った。
〝しゅるしゅるしゅるぅぅ，どっかーん，ぱらぱらぁ☆〞
『わーん。くらい，せまいよ！こわいよーっ！』
サングラス「ただ今，打ち上げられたのは，諸星さまです。」
了子「まあ，さすがですこと！」
了子がゆかいそうに笑った。
終太郎「うぉのれぇー！」
終太郎がくやしがった。

GAME OVERその6：オリ

面堂のワナにハマッて，あわれオリに閉じ込められてしまった2人。レインボーマンの月の化身なら，ここからぬけだすことができるのに（わかるかなあ？）

〝がっちゃーん☆〞
あたる「どわっ！」
ラム「ちゃっ！」
地上に飛びでたとたん，オリが落っこちてきて，二人をとじこめた。
あたる「だせーっ！あけろーっ！ばかやろーっ！」

諸星さま，了子の秘密兵器を受けとってくださいまし。

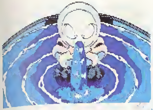
ひさしぶりにスタート地点の受付にきてみると，そこには了子ちゃんからの贈り物が。ヤヤッ，コイツは面堂がネコ（タコ）ッかわいがりしている菊千代じゃないかい！

黒子「諸星さまに，了子お嬢さまから届きものがきてますよ。」
黒子がテーブルの下をさぐりながら言う。
黒子「秘密兵器だそうです。」
あたる「これがか？」
意外な品に少々とまどって，顔を見合わせる。彼が受け取ったのは，一匹の〝タコ〞だった。
あたる「秘密兵器？　このタコが？」
黒子「はい。有効にお使いくださいとのことです。」
あたる「了子ちゃんがか？」
黒子「もちろん！」

あたる「よくわからんが，よっくわかった！」
黒子「そうそう，若が，なにかたくらんでるようですから，気をつけたほうがいいですよ。」
黒子が警告した。
黒子「ご武運を祈ります！」

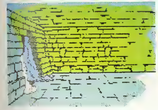
面堂邸の家紋にもなっているタコの噴水。ここでノドをうるおそうとするものなら……。でもここに最終エリアへ進むための秘密の入口があったりするんだ。この場面を通過するには，3種類の方法があるんだけど，長い目で見れば正解と言えるのは1種類だけ。わかるかな？

視界をはばんでいた樹々がとぎれ，突然，二人の前に中庭が広がった。
ラム「ダーリン，タコの噴水だっちゃ！」



豪快な水しぶきに，ラムがはしゃぐ。芝生と樹木がとりかこむ，美しい噴水庭園だった。噴水には大きなタコの像（タコは面堂家の家紋なのだ）が建ち，口から滝のような流水を噴きだして，豪快に水けむりをあげている。そして，その水面下を何匹ものサカナが優雅に泳ぎまわっていた。
ラム「わー。このサカナ，すごく歯ならびがいいっちゃ。」
ピ・ピラニアだっ！噴水にはなたれたピラニアはその数，数百。水面下を雄然かつ，ふてぶてしく泳ぎまわっている。うかつに入れば，ものの数秒で骨にされてしまうだろう。

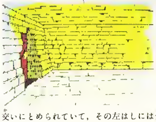
ピラニアを処理して階段を降り，秘密の地下道に潜入した。どんなにオドロオドロしい場所でも，ラムとあたるの会話があると楽しく思えちゃうから不思議だね！



あたるはランプのほの暗い明かりの中で，あたりを見まわした。石造りの堅牢な地下トンネル。幅は3m，高さは2m半ほどだろうか。広くはないが，人が行き来するには十分な大きさだ。
ラム「ダーリン，あっちになにかあるっちゃ！」
あたる「どっちだ？　こっちか？」
ラム「あっちだっちゃ。」
あたる「だから，こっちだろ！」
ラム「こっちって，どっちだっちゃ？」
あたる「こっちはこっちに決まっとろーが！」
ラム「ンもう，じれったいっちゃね！」
ラムがあたるの頭をつかんで〝あっち〞に向かせた。
あたる「……なんと，明かりではないか。」
西のほのかな光が見てとれた。

本来ならば，この扉が出口へと続いているはず――しかし，用意周到な面堂は，ここにもちゃんと手をまわしているのであった。ためしに，あのアイテムを持っている人は，鍵を開けてみるといい。まったく，なんてこったい！

石造りの地下通路。道はここでとぎれて，行き止まりになっている。だが，北側の壁には，背の高い大きな扉が，ランプの薄暗い光に照らしだされていた。



扉を見てみると，厚みもかなりあり，古いががっしりとしている。作りがいいのも，困りものだ。扉には鉄のささえ板が斜交いにとめられていて，その左はしには金属製の取手がついていた。
ラム「どう，あくっちゃ？」
あたる「だめだ，ピクともせん。カギがかかっとる！」
取手の下には，これまた大きなカギ穴があった。

ヤヤッ，この黒子たちは何をしているんだ？（了子&黒子）vs（終太郎&黒メガネ部隊）という図式から考えると，ひょっとして……？

カンテラのほの暗い光の下，黒子がシャベルやツルハシをふるって，せっせと穴掘りに励んでいる。手前には，『ただ今，工事中』のフタがぶらさがっていた。
黒子「あっ，諸星さま。」
黒子があたるの声にふりかえった。
あたる「どーしたんだ，これは？」
黒子「はい，了子さまのご指示で。申しわけありませんが，もうしばらくお待ちください。」

――○――○――○――○――

〝ぐわきんっ☆〞バラバラ……。黒子が最後のひとふりをくわえると，石壁が一気につきくずれ，横穴は再び地下通路とつながった。
黒子「これは諸星さま，ちょうどよいところへ。」
あたる「いったい，どーゆーことなんだ？」
黒子「はい，じつは……。」
黒子があらましを説明した。
あたる「ぬぁにー，面堂の陰謀？」
黒子「はい，若は出口をコンクリートづめにして封鎖し諸星さまら殿方が全滅したあと，ご夫人の方々だけを会場にまねかれるつもりだったようです。でも，ご安心を。たった今，抜け穴が開通いたしました。」
横穴は石の壁をぶち抜いて，再び地下通路に抜けていた。
黒子「じゃ，われわれはこれで！　ここを東に進んで，階段をのぼれば，ゴールはすぐそこですからね。」

黒子はテキパキと能率よく作業のあとかたずけをすませ，ペコンとおじぎして去っていった。

オペレーター「諸星さまが出口階段前に到着しました！」

監視オペレーターが報告した。

終太郎「ぬわんだとーっ！だが，あそこはコンクリで……了子，おまえだな！」

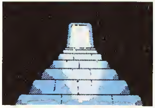
了子「かわりの抜け穴を掘っただけよ！　おにいさまが卑怯なんだわ！」

終太郎「おまえを諸星という毒牙から守るためだ。兄の，妹を思いやる心がわからんかっ！」

了子「これは私の誕生パーティーよ！」

了子はプンッと横を向いて，無視した。

黒子たちが掘ってくれたトンネルを抜けると地上にでるための階段が2か所にあった。どちらを選ぶか，これが運命の分かれ道。一度ぐらい失敗するのもいいだろう。人間は失敗をくり返して成長していくのだ(あたるにもあてはまるのかなあ？)。



ラム「ダーリン！　あっちにも階段があるっちゃ！」

道路の東をのぞきこんで，ラムが言った。

ラム「きっと，この階段が出口だっちゃ！」

あたる「じゃあ，むこうの階段はなんだ？」

ラム「あっちも出口だっちゃ！」

あたる「あーのーなー。」

決戦！あたるVS終太郎だっぴゃ!!

オペレーター「諸星さまが出口階段を一気にかけあがります。ダントツです！」

監視オペレーターが興奮気味に告げた。

終太郎「おのれー，ゆるせんっ！」

終太郎が日本刀を手に立ちあがった。

了子「おにいさま，どちらへ？」

終太郎「知れたこと，トップの諸星をたたっ斬ってくるのだっ！」

「諸星，覚悟一っ！」面堂とあたるが戦っている間に，ラムが真吾にさらわれてしまった。どうやら真吾はラムと夫婦の契りを結ぶつもりらしい。なんだかんだいっても，あたるはやっぱりラムを愛している。さあ，面堂を倒してラムの救出に向かうのだ！

終太郎「諸星，覚悟一っ！」

奇声とともに，終太郎が太刀先するどく斬りこむ。

あたる「なんの，むん！」

〝はっし☆〟あたるはそれを真剣白刃どりで受け止めた。

あたる「これは誰かと思えば，無筋操でスケベで執念深く，女性に近づくためならどんな卑怯な手段でも使う，厚顔無恥な面堂じゃないか！」

終太郎「きさまにそうまで言われるおぼえはないっ！絶対にきさまに了子は渡さんっ！　たとえ，ボクの命にかえても！」

あたる「では，その命，おれがもらい受けよう。」

終太郎「おのれ，あくまでも了子につきまといおるか！」

するどい視線が両者の中央で散った。

ラムが終太郎に尋ねた。

ラム「了子を渡すの渡さないのっ，なんの話だっちゃ？」

終太郎「じつはこのパーティ，誕生会に名をかりた了子のボーイフレンド選びなんです。」

ラム「じゃあ，ステディって……」

終太郎「そう，恋人のことです。」

ラム「ダーリン，どーゆーことだっちゃ！」

ラムがあたるの頭をつかんで首をひねり，語気あらく尋ねた。

ラム「ステディっておいしいお菓子じゃなかったのけ！」

あたる「それは勝手におまえが思いこんでただけだ。ステディが食いもんだとは，一度もゆーとらんっ！」

あたるは真剣白刃どりしながら答える。

ラム「恋人とも言わなかったっちゃ。うちはくやしいっちゃー！」

終太郎「ラムさん。危険ですから，離れていてください。」

ラム「だいたい，ダーリンはうちをどう思っているっちゃ。うちはこんなにつくしてるってのに。」

あたる「おれは，おまえのそのおしつけがましさが，気にくわんのだ。」

ラム「くやしいっちゃーっ！」

ラムがあたるにつかみかかった。

終太郎「ラムさん。お願いですから，そこをどいていてください。真吾っ！」

真吾「はっ，若。」

〝すたっ〟終太郎が名を呼ぶと，ひとつの黒い影が現れた。御庭番だ。

終太郎「ラムさんを〝安全なところ〟へお連れしろ！」

真吾「さっ，ラム殿。」

真吾がラムをはがいじめにして，あたるから引き離した。

ラム「な・なにするっちゃ！　うちは今，とりこみ中だっちゃ！」

真吾「若のゆるしもで申した。さっそく祝言じゃ！」

真吾はラムを抱きしめた。

終太郎「ちょっと待て，いつ，僕がそんなことを……！」

あたる「きさま，こりもせずにヌケヌケと！」

ラム「祝言だなんて，とんでもないっちゃ。うちにはもうダーリンがいるっちゃ！」

真吾「照れおって，ういやつ……。」

アホにはてんできき目がない。

真吾「されば，いざ，二人の新居へ。」

ラム「ダーリンっ！」

あたる「ラムっ！」

終太郎「ラムさんっ！」

真吾はラムを抱きかかえ，南に立ち去った。ラムは連れ去られた。

はっはっはっ，電飾魔境では拙者の天下じゃ！

面堂を倒してからやってきた，つぎなる舞台は，面堂邸の中にある謎の地域，電飾魔境。ここの植物は，すべて電気を帯びているので，いくらラムで鍛えられているあたるでも，生身の体で踏み込むとキケンだゾ。

緑が急に濃くなり，あたりは雑然としている。人の手が加わることなく入り乱れて茂る樹々が，ところかまわずその枝を広げ，雑多な野草が地面をおおっている。すでに道と呼べるものはなくなっていた。

東に広がる森林は，植物層があきらかに異常だった。熱帯雨林のジャングルで，しかも〝電球〟の実までつけている。

あたる「電飾魔境……！　生身のままじゃ，身がもたんな。」

電球野菜の開発中止のために放棄された面堂家の裏庭だ。

電飾魔境の中の難関その１，コイルツタ。絶縁帯を身につけていても，コイツらの激しい電撃はビリビリと伝わってくる。この植物たちに弱点はないのか？

突然，地面をはうツタがあたるの足をすくい，生き物のように身体にからみついた。そして，すさまじい電撃っ！

〝バリバリバリッ☆〟

あたる「ぐぬぬぬ……！」

あたるは苦しさにうめいた。コイルツタはヘビのようにうごめいて，あたるをしばりつける。そこに流れる高圧電流は，ぶ厚いゴムガッパを通してなお，それはするどい衝撃となって伝わってくる。

あたる「(このままでは身体がもたん。なんとかせねば……)」

あたるは，かすむ目でまわりを見た。そして，一条の光明をとらえた。

あたる「コンセントっ！」

あたるは祈る思いで腕をのばした。だが，コイルツタに邪魔されて，思うように動けない。

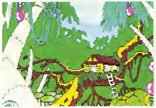
あたる「コンセントでなくていい。電気コードにとどきさえすれば……。」

高圧電流が容赦なく，あたるをうちのめす。だが，あたるは苦しさに耐えて，力をふりしぼった。

あたる「たのむ，とどいてくれ！」

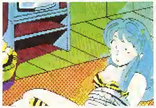
あたるはもがきにもがいたが，どんなにがんばっても，届かなかった。
あたる「だめだ，どーにもならん！」
あたるはあきらめた。

道をふさいできた真吾を，あるアイテムを使って倒し，電飾魔境のはずれでようやく見つけた真吾の家。この中にラムが捕えられているにちがいない。さっそく突入せよ！



頭上をおおっていた枝がとぎれ，あたるの前に小さな空間が広がった。そこには１本の大木が地面をはうようにのびており，その太い幹の上に丸木小屋が建っていた。真吾の小屋にちがいない！
あたる「ラムっ！」
あたるは丸木小屋にむかった。

あたるとラムの感動の再会！　あたるのラムに対する愛を示す，ストーリーのポイントとなる場面だ。ラムを助けだしたあとの，あたるの照れかたが，じつに原作っぽい。



〝ばんっ☆〟
あたるは小屋にかけこんだ。
あたる「ラム！　無事か？」
ラム「ダーリンっ！」
ラムが表情を輝かせた。
ラム「ダーリン。やっぱり助けにきてくれたっちゃね。うちは絶対にきてくれるって信じてたっちゃ！」
ラムはコイルツタのナワでしばられ，身動きをふうじられていた。電気ではコイルツタは焼き切れないのだ。
ラム「ダーリンっ！」
〝がばっ〟あたるがナワをほどくと，ラムが抱きついて大はしゃぎした。
あたる「ア・アホ，べたべたくっつくんじゃない。」
ラム「こんなところに長居は無用だっちゃ。早くでるっちゃ！」
ラムがあたるの腕を取ってせかした。

了子ちゃん，お待たせっ！ 諸星さま，ラストキッスは頬にして♥

あたるは脱兎のごとく逃げだした。
ラム「ダ・ダーリンっ！」

さてさて，マルチ・エンディングのポイントとなるのが，ラムと一緒にゴールするかどうかということだ。ラムを助けだしたあとでも，ふりきってゴールすることができるんだ。だけど，もたもたしてるとエンディングが変わっちゃうので注意！

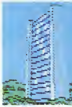
電飾魔境をぬけでて，安全圏に達すると，あたるはコホンとひとつセキばらいして，おもむろに空を指さした。
あたる「あっ！　あれはなんだっ！」
〝さっ☆〟不意をつかれて，ラムが目を離したスキに，

この迷路で最後の難関が，コワそうなサングラス部隊。彼らは面堂直属の部下だから，そうやすやすとはあたるを通してくれない。もっとも，彼らは意外と柔軟な発想の持ち主で……。この場面は，２とおりのクリア方法があるヨ。

分館前はロータリーになっていて，中央の花だんをはさんで，東まわりと北まわりにわかれている。
サングラス「こら，あやしいやつ。止まれっ！」
サングラス部隊があたるの前に立ちふさがった。
サングラス「これは諸星さま，いらっしゃいませ。」
あたる「こんなところでなにしてるんだ？」
サングラス「了子さまのバースデイ・パーティーの警護ですよ，若の命令で。」
あたる「ただの警護にしては少しものものしいな。」
タモアミを持ってしげみをさぐるサングラス部隊が何人もいる。
サングラス「はい，菊千代さまが行方不明でして……。手のあいてる者を総動員して捜索しているのですが，まだ見つからないのです。」
あたる「道を通してくれ。了子ちゃんに招待されてるんだ。」
サングラス「それはなりません！　諸星さまは通してはならぬとの，若のご命令です。若の命令は絶対です！」
あたる「おれは了子ちゃんに招待されたんだぞ。その招待客をしめだすってのか！」
サングラス「お通ししたいのはヤマヤマなんですが，若のいいつけでして，われわれの立場もさっしてください。」
あたる「面堂と了子ちゃんの板ばさみってわけか……。でも，見つからなければいいんだろう？」
サングラス「それはまあ，そーですが……。」
あたる「了子ちゃんの機嫌もそこねたくはないだろ？」
サングラス「はい……。しかし，若をうらぎるとボーナスにひびきまして……。われわれが信じてついていけるのは，若だけです！」
あたる「面堂ならむこうでのびとるぞ。」
サングラス「ささ，諸星さま。会場へ。」
サングラス部隊はサッと手の平をかえし，あたるに道をあけた。

さあ，いよいよ数々の難関をくぐりぬけ，了子ちゃんのいるパーティー会場の入口にやってきた。はたして，見事に祝福のキッスを受けることができるだろうか？

分館前庭。丸い大きな花だんの外側を敷石のロータリーが，分館にむかって，ゆるい弧をえがいて走り，さらにそのまわりをよく手入れされたイケガキがとりかこんでいる。そして，パーティー会場の分館は真北にそそり立っている。ゴールは目前だ！　了子の熱いキッス！　熱いキッス！　熱いキッス！
あたる「了子ちゃん，今行くからねー！」
モニター係「了子さま，諸星さまです！」

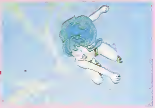


監視モニター係が告げた。
モニター係「トップで，玄関前のロータリーを一目散にかけてこられます！」
了子「でむかえる。あとをたのみます！」
了子はゲームコース管理制御室をいそいそと走りでた。

そして，物語は4とおりのマルチ・エンディングへ

GAME OVERじゃないけど：電撃

ラムを怒らせると，バチバチとみなさんおなじみの電撃が!!　ふだんはコレをくらっても大丈夫なんだけど，ゲームのラストには，怒りが頂点に達したラムのすさまじい電撃が飛ぶ！　愛情表現のひとつとは言え，なんともオソロシイことで……。



ラム「覚悟するっちゃ！　うるとらすーぱー電撃アタックっ！」
ラムの怒りの電撃があたるを襲った。
〝どんがら，がっしゃーん☆〟

登場人物御紹介の頁

『うる星』の一番のオモシロさは，なんといっても，ユニークな登場人物たち！　それぞれがキョーレツに個性的だから，しゃべるのを聞いてるだけでもホントに楽しいよね。

ここからあとの11ページは，そうした登場人物たちを紹介するページだ。迷路内をうろついている人物については，なんと大胆にも１人１ページもさいて，おもしろい会話データとともに掲載してみたゾ！　コミックや映画とはまたひと味ちがった，AVGオリジナルの『うる星』を堪能してちょーだい！

諸星あたる　ATARU MOROBOSHI

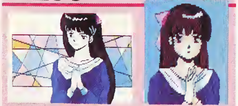
言うまでもなく，物語の主人公。このゲームの中で，キミが演じる人物。

宇宙からきた侵略者，鬼族の手から地球を救うために，ラムと鬼ごっこをして勝ったまでは良かったのだが，以来，ラムとは強引につきあうハメに。しかし，なんだかんだ言っても，その本心はラムひとすじ。それは，ラムがいなくなったときに見せる悲しそうなしぐさからも良くわかる。

だが，それだけで，まちがっても彼を善人などと判断してはならない。なにしろ，究極の女好きで，美人と見ればすぐに飛びついていくし，さまざまな諸悪を引き起こす根源でもあるのだから。

今回の物語では，ラムをしかたなく引き連れて，了子の誕生パーティに参加する。めざすものはただひとつ，了子の熱いキッス！　そのために，彼がどんな卑劣な手段を使うか，それはプレイヤーのあなたのみぞ知るところである。

面堂了子　RYOKO MENDO



面堂家で，好きほうだいわがままに育てられた，終太郎の妹。少しでも気に入らないことがあると，笑顔で爆弾を投げたり，ワラ人形を作ってクギをさしたりと，ラムとはまた違った意味で常識がないので困りものである。

本編では，誕生日にかこつけて，ボーイフレンド選びをくわだてる。とは言っても，あたるを適当に挑発しているのを見ればわかるとおり，本当にボーイフレンドが欲しいわけではなく，自分を求めて何人もの男性が競いあうというロマンスに酔いしれたいだけなのである。

ラム　LUM

宇宙からやってきた鬼娘。空を飛ぶことができ，体から高圧の電撃を発することもできる。大のからいもの好き。

かわいらしい容姿とはうらはらに，どこがいいのか，あたるのことを一途に愛し，尽くしに尽くす。だが，恐しいほどのヤキモチ焼きで，あたるが女性にちょっとでもかまおうものなら，すぐさま電撃をたたきおとす。また，その進んだ科学力に反比例して常識がないだけに，まわりではいつも騒動が絶えない。

今回の了子のバースデイ・パーティでは，パーティの主旨が了子のボーイフレンド選びであることを知らぬままに参加。もちろん，ステディという言葉の意味もわかっていない。パーティの主旨，そしてあたるのもくろみがバレたときには，血の雨が降ることは避けられそうにない。

面堂終太郎　SYUTARO MENDO

資産五百億円（日本の国家予算をはるかにしのぐ額だとも言われている）という超財閥，面堂家の長男。ありあまる金と権力，それに色男とくれば，当然女性にはもてる。しかし，その中身はあたると何のかわりもなく，大の女好き。自意識過剰人間で，プライドが服を着て歩いているようなもの。

妹の了子のバースデイ・パーティでも，はじめは優勝者にキッスなどということには反対していたが，ラムとキッスしたいがために，妹と共同戦線を張ることに（しだいに仲間割れしていくのではあるが……）。余談ではあるが，タコを飼うことに至上の喜びを感じている。

ラ　ン
LUN

ラムの幼なじみ。カールのかかった長い髪，まつげパッチリのタレ目と容姿はかわいらしく，言葉使いもふだんはモロにぶりっ子なのだが，ひとたび興奮すると，河内弁がビシビシと飛びだし，性格が一転する。そのきっかけとなるのは，たいてい幼い頃の話。さんざんラムにひどい目に会わされた幼児体験を根に持ち，常に復讐をたくらんでいる。

今回のバースデイ・パーティに参加した動機は，愛するレイのためにごちそうを持ち帰りたいがため。彼女に関しては，あたるよりも悪どい手段を使用することもしばしばなので要注意。

あたる「やあ，ランちゃんも来てたの？」
ラン「あら，ダーリン。こんにちは。」
ラム「いったい，どーゆー風のふきまわしだっちゃ？」
ラン「なんや，その言いぐさは。わしが来たら，いかんちゅーのか！」
ラム「ランちゃん，大きなカゴなんか背おって，どーしたっちゃ？」
ラン「うふっ，レイさんのおみやげをいただいて帰ろうと思って……。」
ラム「おみやげって？」
ラン「やだー，ごちそうに決まってるじゃないの！」
　ランがぶりっ子して言った。ラムは目まいを感じた。
ラム「いったい，レイのどこがいいっちゃ？　あんな食い意地のはった……。」
ラン「食道楽なんや。」
ラム「知性のかけらもない……。」
ラン「おくゆかしいだけや。」
ラム「ブタウシの……。」
ラン「体質やんけ。」
ラム「レイなんかの！」
ラン「おんどれ，わしにうらみでもあるんか？　読めたで，ラム！　おんどりゃ，わしとレイさんの仲，邪魔するつもりやろ！」
ラム「ランちゃんの推量は，あたったためしがないっちゃ。」
あたる「ランちゃん，ぼくらはめぐりあう運命にあったのだよ。」
　あたるはランの手を取って，静かに語った。
ラン「やーだ，ダーリンたら……。」
　ランが照れる。
ラム「なに，わけのわからないこと言ってるっちゃ！」
　〝びばばばば☆〟ラムがあたるに電撃をかませた。
　ランは，そんなあたるとラムを見て，ひとりつぶやいた。
ラン「(こいつらがゴールしたら，パーティがむちゃくちゃになるのは確実やんけ。そしたら，レイさんへの〝みやげ〟も，おしゃかじゃ！……そやっ)
　ダーリン。これ，あたしのほんの気持ち。」
　ランはポケットからタイヤキを取りだし，にっこりとほほ笑んで，あたるの手に握らせた。
ラン「あとで食べてね！」
ラム「ダーリン，早く行こっ。ステディが食べられちゃうっちゃ！」
　ラムがあたるの腕を引っぱってせかした。
ラン「なんや，ラム。おんどれ，ステディを食べもんだと思うとんか！　ええか，ステディっちゅーんはな……モグァ☆」
　説明しかけたランの口をあたるがふさいだ。
ラン「(そーゆーことか。……おもしろいやんけ。夫婦仲，こわしたろ！)」
　ランはあたるにわかったとほほ笑んで告げると，ラムにむきなおって言った。
ラン「そうよ，ラムちゃん。ステディってのは，香辛料のいっぱいきいた，それはそれはからくておいしい高級菓子よ。」
ラム「わあ。ダーリン，絶対に優勝するっちゃ！」

サクラ
SAKURA

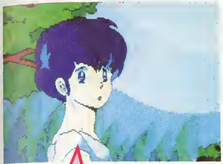
美しい顔だち，長くしなやかな緑の黒髪とバツグンのプロポーションを誇る，友引高校の美人保健医。あふれでる大人の色気に，あたるはスキさえ見れば飛びつこうとするが，彼女にはすでに〝つばめ〟という恋人がいる。

また，底なしの胃袋，熊をもぶちたおす怪力，さらには妖怪と戦う霊力を兼ね備えた，巫女でもある。その霊力はおじの錯乱坊ゆずりと推測される。

終太郎から招待状をもらい，食べ物につられて了子のバースデイ・パーティに参加。いくら物を食べてもプロポーションがまったく変わらないというのが，世界七不思議のひとつとまで言われている。

あたる「サクラさん。」
サクラ「なんじゃ？」
あたるが声をかけると，サクラはしぶい顔だ。
あたる「どうしたの？」
サクラ「見てわからんか！」
ハラだたしそうに，まわりをアゴでしめした。
〝ざわざわ，どよどよ，ぶーぶー〟あたりは何十匹もの妖怪でひしめいていた。
ラン「まわりにあるのは，木の草と妖怪だけだっちゃ。気にするようなものは，なにもないっちゃ。」
あたる「おまえは，妖怪は気にならんのか？」
ラム「ダーリンは気になるっちゃ？」
あたる「あたりまえだ！　サクラさん，ぼくがかならず助けてあげるからね！」
サクラ「きさま，ドサクサにまぎれて，なにをやっとる。」
サクラがにらみつける。いつの間にか，あたるの手が彼女の肩をだいていた。
あたる「いや，別に。深い意味はないんだ。」
サクラ「おのれはこの非常時に！」
〝ペンっ☆〟サクラはあたるをふりはらった。
あたる「だーれだっ？」
あたるは背中から抱きついた。
サクラ「誰じゃーい！」
〝ばきっ☆〟サクラがしばきたおす。
あたる「いやだなあ，ぼくだよ。」
それにもめげず，なおもほおずりする。〝すりすり〟
サクラ「えーい，うっとおしい！」
〝どがっ☆〟さらにそいつをどつき倒す。だが，どんなにされても，次の瞬間にはもう立ちなおっていた。
あたる&ラム「えー，〝はらえぐし〟を落っことしたぁ？」
あたるとラムの声がかさなった。
サクラ「一生の不覚じゃ。」
サクラはうなずき，ハラだたしそうに妖怪を見やった。
サクラ「……おかげでこのざまじゃ！」
〝ケケケケッ〟妖怪がかん高い声で笑った。
サクラ「はじめは数匹だったのじゃが，はらえぐしを探してる間に，一匹また一匹と増えていって，とうとうこのありさまじゃ。帰ろうにも帰れなくなってしまった。」
ラム「そんなんで帰ったら，大パニックだっちゃ。」
あたる「なるほど。あのおはらい棒は虫よけみたいなものだったのか！」
妖怪『私たち，みぃーんなサクラさまにあこがれてたんですよー！　一度，じっくり話がしたかったんですっ！』
オオサンショウウオに似た丸顔の妖怪が，顔にいやらしい笑いを浮かべながら，大声で叫んだ。
あたるは弱そうな相手を選び，そいつの頭を〝ぺしっ☆〟とはたいた。すると，妖怪はヒジ鉄をしてきた。あたるは足げりをかえした。二人は互いに，ニカッと余裕のほほ笑みをかわしあった。あとはどつきあいだった……。
「このやろー！」「チクショー！」〝どすっ☆〟〝ばきっ☆〟〝ぺんっ☆〟〝どかっ☆〟〝ばしっ☆〟
サクラ「ええーい。やめんか，うっとおしい。妖怪と同レベルでせりあうなーっ！」
たえきれず，サクラが大声でどなった。

藤波 竜之介
RYUNOSUKE FUJINAMI

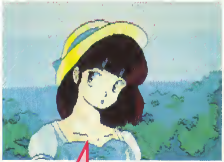


海に負けない強い子にと，ゆがんだ父親の手によってすっかり男として育てられてしまった，かわいそうな女の子。その反動で，男とまちがえられると激怒する。しかし，鍛えられただけあって，そのパワーとスピードには比類なきものがあり，サクラやしのぶとペアを組めば，世界最強タッグも夢ではない。

彼……ではなかった，彼女の一番の夢は，女の子らしいぶらじゃあやセーラー服，水着を身につけること。そのために必死でお金をためていたのだが，あろうことか，全財産の入ったサイフを面堂邸の中で落としてしまう。

竜之介「おめえら，おれのサイフ見なかったか？　黒いがまぐちなんだけどよ。」
竜之介が困りはてた表情で尋ねた。
ラム「落っことしたのけ？」
ラムが尋ねかえす。竜之介はそれにコクンとうなずいた。
竜之介「おれとしたことが，ほんと，ドジったぜ。うちに置いておくと，おやじにくすねられるから持っててたんだけど，どっかに落としちまって……。全財産だったのによ。ついてねえぜ，まったく！」
竜之介は残念そうにハフッとため息をついた。
ラム「そのサイフにはいくら入ってたっちゃ？」
竜之介「よんひゃくえん！　……あ，いや，おめーらから見りゃ，たいした額じゃねえだろーが，でも，おやじの目をかすめながら一生懸命ためたんだぜ。おれ，こづかいもらってねーからよー。」
竜之介は照れくさそうに笑いながら，ぽつりぽつりと語った。
ラム「うっうっう。竜之介，かわいそうだっちゃ。」
ラムがもらい泣きした。
竜之介「悪いがひとりにしてくれねえか。おれは今，ハサンにくれてんだ。」
あたる「破産じゃなくて，悲嘆。ひたん［悲嘆］悲しんでなげくこと。」
竜之介「……すっ，すまねえな。」
あたる「竜ちゃん！」
あたるは竜之介にすりよった。
竜之介「うるせーっ。おれは今，いそがしいんだ！」
〝ばこっ☆〟竜之介のひじ打ちが，あたるのみぞおちに決まった。
あたる「ぼくの目をごらん。真実の光が見えるだろう。」　あたるは顔をつきだした。
〝ぺしっ☆〟竜之介はそれを片手ではねのけ，軽くあしらった。
竜之介「てめえは，痛い思いをしねえと，わからねえのか！」
あたる「まあまあ竜ちゃん，このケーキでも食べてよ。」
竜之介「いっ，いいのか？　おめえのケーキなんだろ？」
竜之介はわが耳をうたがった。しかし，まちがいではなかった。
あたる「竜ちゃんのためなら，いくらでも進呈するよ。」
竜之介「すまねえな。」
竜之介は大よろこびで，ケーキにかぶりついた。
竜之介「……うめえ。ふるえがくるほど，うまいぜ！」
竜之介はほんとうにふるえていた。
竜之介「……て，てめえ，なにしやがった！」
ラム「きっと，ケーキにしびれ薬が入ってだっちゃ！」
あたる「悪気はなかったんだよ。」
あたるがいいわけする。
竜之介「あたりめえだっ，悪気でやられてたまるか！」
ラム「まよわず成仏するっちゃ。」
ラムは竜之介のために祈った。

三宅しのぶ
SHINOBU MIYAKE



あたるとは幼なじみで，ラムが現れる前まではガールフレンドとしてつきあっていたのだが，女に見さかいのない彼の性格にあいそをつかし，今では面堂のことを想っている女子高生。だが，面堂はラムが好きだから，しのぶの恋がうまくいくはずがない。すっかり男運に見はなされ，「男なんてぇ〜！」をキーワードに，異常なまでの怪力を発揮。〝お手玉〟ならぬ〝お手机〟などという特技を持つ。

このゲームでは，落とし穴に落ちてワープさせられ，離れ区画から抜けだせないで困っている。

あたる「しのぶ，いいにおいだなー！」

風にかすかにコロンがかおる。

しのぶ「あら，わかる？ あたるくんって，こーゆーことにはよく気づくのねー！」

あたる「そりゃー，しのぶのことならなんだって！」

しのぶ「いやーだー，あたるくんったらー！」

〝どーんっ☆〟しのぶが照れて，肩をはたいた。あたるは5mほどふっとばされた。

あたる「というわけで，結婚しよう，しのぶ！」

しのぶ「なにが，というわけでよ！」

しのぶは，あたるが肩にまわした手をギュッとつねった。

あたる「実力行使っ！」

〝がばっ〟あたるは強引に抱きつく。

しのぶ「やめんかーい！」

〝どすこーいっ☆〟しのぶはそれをうっちゃった。しのぶの勝ち。

ラム「しのぶ，こんなところで何してるっちゃ？」

しのぶ「ン，ちょっと休んでるの。とじこめられたついでにね。」

ラム「とじこめられる？」

しのぶ「……ここの出口が見つかんないの。」

しのぶはハフッとため息をついた。

しのぶ「いったい，この森，どーなってんの！　道は迷路になってるし，おじさんに焼きイカは売りつけられるし，落とし穴には落っこちるし，あたし，もうサンザンよ。」

ラム「じゃあ，もうあきらめるのけ？」

しのぶ「ジョーダン！　もとを取るまで帰るもんですか！ ところで，あたるくん，サクラ先生見かけなかった？」

白いフサ紙のついた短い木の棒を取りだして，しのぶが尋ねた。

しのぶ「これが通路に落っこちてたの。」

あたる「それはサクラさんのおはらい棒ではないか！　よかろう。そのおはらい棒，かわって，ぼくがサクラさんにとどけよう！」

しのぶ「そうしてくれる？　あたしも助かるわ。」

あたるの申し出にすなおにしたがい，しのぶは〝はらえぐし〟をたくした。

ラム「今頃きっと，サクラ，困ってるっちゃ。」

ラムがはらえぐしを見て，誰にともなしにつぶやく。

しのぶ「だってさ，ここからでられないんだもの，かえしに行きようがないじゃない。」

しのぶがいくぶんスネながら言った。

温泉マーク
ONSEN MARK

角がり頭に太いゲジマユ，イノシシを連想させる，いかつい顔とごつい体型が特徴の友引高校教師。いっちょうらの背広が♨（温泉がら）なので，このように命名。本名は不明。いつも教育の場に個人的感情を持ちこんで，あたるたちと同次元でせりあっている。

補習授業を生徒全員にサボタージュされたので，怒って面堂邸の中まで追いかけてくる。原作と同様，ゲームの中でもとにかくしつこい。

温泉「見つけたぞ，諸星っ！」

友引高校教師温泉マークが，鬼のような形相（ぎょうそう）であたるにせまった。

あたる「なんじゃ，きさまは。呼ばれもせんのに！」

温泉「きょうというきょうはカンベンならん！」

あたる「えーい，見たくもない顔をアップでせまりおって！ なぜ，きさまがここにいるのだ？」

温泉「教師にむかって，きさまとはなんだ！」

あたる「教師だろーが，なんだろーが，呼ばれもせんのに人のパーティにくる礼儀知らずには，きさまで充分だ！」

温泉「諸星。きさまら，なぜ補習をさぼった？　忘れていたとは言わさんぞ！」

温泉のこめかみはヒクヒクと怒りにひきつっていた。

温泉「おれはな，朝の8時からずぅ————っと，きさまらのくるのを待ってたんだぞ！」

あたる「………。」

温泉「どうしてくれよう。全員一か月便所そうじか，実力テストか，はたまた停学かー！」

あたる「………。」

温泉「きさま，だまってないで，なんとか言ったらどーだ！」

温泉が胸ぐらをつかみ，あたるにせまった。

あたる「……ボケ。」

温泉「なんだと？」

あたる「ブ男，脳なし，デベソ，カタ太り，嫁なし！」

温泉「きっ，きさまーっ！」

温泉は怒りにうちふるえた。

温泉「きさま，まじめに補習受ける気があるのか！」

あたる「あったら，ここにきてると思うか！」

温泉「おのれ，教師を愚弄（ぐろう）しおって。こーなったら，きさまを地獄に送りこんでやる！」

温泉マークの怒りは頂点に達した。

温泉「きさま，なぜ学校に来んのだ！　せっかくの人の好意をふみにじりおって！」

あたる「アホぬかせっ。日曜日に補習しようとするおのれが悪いんじゃ！」

温泉「特別に今からここで補習をやってやる。さあ，そこにすわれ！」

あたる「よけいなお世話じゃ。邪魔者はさっさと帰れ！　きさまがいたんじゃ，せっかくのパーティが興ざめだっ！」

温泉「きさま，なんだ，その態度は！　おれの補習を受ける気，あんのかっ！」

あたる「あるように見えるか？　見えるとしたら，一度眼科検診に行ったほうがいいな！　どけっ，温泉っ！　きさまと遊んどるヒマはない！」

温泉「おれの目が黒いうちは，アリの子一匹，ここを通さんっ！」

温泉マークはあたるの行く手をふさぎ，大ミエをきった。

温泉「どーしてもエスケープする気なら，おれを倒してから行け！」

あたる「やはり，きさまとは決着をつけにゃーならんよーだなー！」

あたるは一気に襲いかかった。両者の気合いが飛びかう。

「むんっ！」「ふんぬっ！」〝どひゅ，どこっ☆〟「ちっ！」

ニヤリ。温泉はあたるの攻撃をたくみに受け止め，得意そうに笑った。

あたる「あっ，サクラさん！」〝サッ〟

温泉「えっ？」〝どすっ☆，ばきっ☆，どかっ☆〟

あたるの指さす方向に気をとられたスキに，温泉はしばき倒された。

あたる「ふっ，口ほどにないやつ！」

テン
TEN

ラムのいとこ。幼児のくせに女好きで，女の子の前ではかわいく，男の前ではムチャクチャ生意気にふるまう。あたるの家にラムと一緒に居候し，短気な性格から，日常茶飯事のようにあたるとケンカを繰り返す。カメよりのろい速度で飛ぶのと，ものすごい炎をはく能力を持つのだが，テンの母親が女火消しだというのだから，シャレにならない。

あこがれているサクラに連れられてバースデイ・パーティにやってくるが，浮かれすぎて迷子になってしまう。

あたる「よお，飛びガメ。元気でやっとるか！」
テン「だれが飛びガメやねんっ！　こら，このボケ！　ひとことくらい，あやまったらどないやねん！」
あたる「なんのことだ？」
テン「おれをのけものにして，おいてけぼりにしたやろ！」
あたる「おまえに関係ないパーティだ，当然だろーが！」
テン「おれをおいてけぼりにしといて，なんじゃい！」
あたる「なんで，おまえを了子ちゃんの誕生パーティにつれてこんといかんのだ！」
ラム「そーだっちゃよ，テンちゃん。わがまま言う子はきらわれるっちゃよ。」
テン「そやかて，ラムちゃん。ぼくもパーティでたいもん……。なー，ラムちゃん。この森，どないなってんねん？」
ラム「これはパーティの余興だっちゃ。この森を一番でぬけると，ステディがもらえるっちゃ。」
テン「ステディ？」
ラム「おいしいお菓子だっちゃ！」
テン「ラムちゃん，ぼくもゲームに参加したい。いっしょにつれてって！」
あたる「あまえるな，バカもの！」
テン「ケチケチするな。おれ，子どもやど。ハンデがあって当然じゃい。」
あたる「人にたよるようなヤツに，レースにでる資格はない！」
テン「こんなときばっかり，スジ通しやがって。」
あたる「やーい，ドンガメ！　くやしかったら，おれと勝負せーい！」
テン「言われんでも，やったるわいっ！　おれも男じゃ！」
ラム「テンちゃん，ダーリンの挑発にのるんじゃないっちゃ！」
テン「ほっといてんか，ラムちゃん。男のプライドがかかってんねん！」
あたる「やーい，やーい，ドンガメーっ！　カタツムリー，風船玉ーっ！」
テン「くそーっ，言いたいほうだい言いやがって。おれをなめると，こうじゃ！」

〝ゴ――――ッ〟テンが火をふいた。だが，あたるは上体をそらして，軽々とよけた。

あたる「にょほほほ。」
ラム「ダーリン，子供と同レベルでケンカをするんじゃないっちゃ！」
テン「おんどりゃー，勝負やっ！」
あたる「子供は家に帰って，留守番でもしてろ！」

あたるはテンの背中をつかむと，宙にほおって，どつき飛ばした。〝すぽーんっ☆〟

テン「OUCH！」

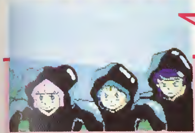
テンは米つぶとなり，そして，空に消えた。

あたる「キジも鳴かずば，うたれまいに……。」

スケ番三人娘
SUKEBAN SANNINMUSUME (GINGER,SUGAR AND PEPPER)

打倒先代スケ番グループ（弁天・ラム・おユキ）に燃える，惑星中学の現役スケ番グループ。しつようなまでにラム&ラムの夫（＝あたる）に戦いを挑み，面堂邸の中まで追いかけてくる。

じんじゃあ，しゅがあ，ぺっぱあというギャグのような名前の三人組で，それぞれが〝仏のじんじゃあ必殺死んだふり〟,〝七色のしゅがあ必殺保護色〟,〝毒ヘビのぺっぱあ必殺脱皮〟という全然相手にはダメージを与えられない必殺技を持っている。はっきり言って，ヨワイ。



ラム「じんじゃあ，しゅがあ，へっぱあ。こんなとこでなにしてるっちゃ！」
三人娘「知れたこと。先代スケ番グループを倒し，歴代スケ番グループ，ナンバーワンの地位と名声を勝ち得るのじゃ！」「決闘じゃ，ラム先輩！」
「ラム先輩には勝てそうな気がするぞ！」
「一人倒せば，三人倒したも同じ。われらは名実ともに立派なスケ番じゃ！」「そのとおりじゃ！」
「ふぁいとお！」

〝がしっ☆〟三人娘は円陣を組んで，闘志を燃やした。

あたる「ラム，やったれっ！」
ラム「……ちゃっ！」

電撃を全身にたくわえたラムは，あたるの声を合図に，それを一気にときはなった。〝ガラガラ，ピシャーンッ☆〟

三人娘「ふぎゃっ，どえっ，ぐわっ！」

かみなりがスケ番三人娘を襲った。三人はあっけなく，かえりうちにあった。

三人娘「やい，さっきはよくも不意うちをくらわせてくれたのうっ！」
「今度こそは，まっこうから勝負してもらうぞ！」
「ラム先輩を倒すには，やはり電撃をおさえねばな！」
「ふっふっふ，これなら完ペキじゃ！」
「ゴムガッパは電気を通さん！」
「これで勝利はわれらのものじゃ，わははは。」

三人娘はバカ笑いした。

あたる「おれは女はなぐらん主義だ。しかし，ふりかかるヒノコははらわねばならん。」

あたるはスケ番たちにむきなおって宣言した。

三人娘「おい。あいつ，〝キノコ〟がどうしたこうしたとゆーとるぞ。」
「ハラがへっておるのではないか？　食い意地のはった顔をしておるからな。」

三人娘は勝手な憶測をとばした。

あたる「アホっ。ヒノコだ，火の粉っ！」
しゅがあ「いくぞ。七色のしゅがあ，必殺保護色！」

かけ声とともに，その姿が消えた。

〝すこんっ☆〟だが，あたるはあっさりとしゅがあをたたきのめす。

しゅがあ「……なぜ，わしがここにいるとわかったのじゃ？」
ラム「ゴムガッパ着てれば，一目瞭然だっちゃ！」
あたる「こいつら，ほとんどアホだな。」

あたるはあきれて言った。

じんじゃあ「次はわしが相手じゃ！」

じんじゃあが一歩進みでた。そして，ばたっと倒れる。あたるはかけよって，ミャクをとった。動いてない。

あたる「死んどる……。」

〝がばっ☆〟そのとき，急にじんじゃあが起きあがった。

じんじゃあ「わははは，驚いたかー！　仏のじんじゃあ，必殺死んだふりっ！」
あたる「いばれるような技か！」

〝すこんっ☆〟あたるはじんじゃあをぶちのめした。

あたる「最後はおまえだ！」

あたるはぺっぱあにいどみかかった。

ぺっぱあ「必殺脱皮ー！」

〝ずるっ〟彼女はカワを一枚ぬいで，あたるの腕をすりぬけた。

ラム「そこだっちゃ！」

〝ドババババッ☆〟ラムが電撃をはなった。

ぺっぱあ「ふぎゃあっ！」
あたる「……アホが。ゴムガッパもろとも脱皮しおって。」

こたつネコ
KOTATSU NEKO

昔，コタツに入れてもらえなかった怨念から，あたるのコタツにとりついてしまったお化けネコ。コタツをこよなく愛しており，タイヤキが大好物。

登場人物中，最大のパワーを誇り，サクラや竜之介でさえも，コイツと一騎打ちしたら勝利を得るのは難しいであろう。今回のゲームでも，あたるの最大のライバルはコイツ。もたもたしていると，だしぬかれて，先にゴールされてしまうゾ！

ラム「こたつネコも了子に招待されたのかな？」

ラムが横目であたるを見やる。

あたる「アホっ，食いものにつられたに決まっとるっ！」

ラム「ダーリンとしては，ネコと同等だなんて，口がさけても言えないっちゃね。」

あたる「ふんっ。」

あたるはソッポをむいて，何を思ったのか，突然ゴムガッパをはおりだした。すると，こたつネコはひとさし指を頭にあてて，クルクルと小さな円を描いてみせた。

ラム「こんなお天気にカッパを着て，頭がおかしいんじゃないかと言ってるっちゃ。」

あたる「ネコのくせになまいきなっ。勝負っ！」

あたるが襲いかかる，ダダダダ。

〝どーんっ☆〟だが，はり手にふっ飛ばされた。

ラム「腕力じゃ，こたつネコにかなわないっちゃ。」

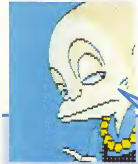
あたる「(くそっ，それなら……) 食うか？」

あたるはタイヤキをちらつかせた。こたつネコが目の色を変えた。ごろごろとノドを鳴らし，うんうんとうなずく。愛嬌の大安売りだ。あたるがタイヤキをやると，ネコはいとおしそうにほおずりした。

一口食べる。口いっぱいに味覚が広がり，ヒゲがだらしなくたれさがる。もう一口食べる。感動が全身にジーンと伝わって，顔にしまりがなくなる。そして，最後の一口。こたつネコは幸福感によいしれて，ねむってしまった。

ラム「……やっぱり，ねむり薬入りだったっちゃ。」

錯乱坊（チェリー）
CHERRY



〝さくらんぼう〟と書いて〝チェリー〟と呼ばれる，ほとんどダジャレのようなネーミングのキャラクター。

一見タコ坊主だが，実体もやはりタコ坊主である。しかし，坊主なだけあって，妖怪と戦うだけの霊力は兼ね備えている。サクラのおじであり，食い意地がはっていることにかけては誰にも負けない。いつの間にか，他人の家の食卓に現れて食事をしていることもしばしば。

スタートのシーンに登場するが，面堂のβ作戦のエジキとなり，しびれ薬入りケーキを10個も食べてレースから脱落してしまう。よって，本編にはほとんど関係ない。

錯乱坊「おぬし，とてつもなく，顔が不幸じゃの。」

錯乱坊が合掌しながら，真顔であたるに言った。

あたる「きさまが人のツラを非難できる立場か！」

錯乱坊「わしは凶相だと警告しておるのじゃ。水難・火難・女難，おお，それに剣難・盗難の相まで出ておる。今日がおぬしの命日にならぬとよいがのう…。」

ラム「ダーリンの女難は，毎度のことだっちゃ。」

あたる「ふん，エンギでもないわ！」

竜之介のおやじ
RYUNOSUKE'S FATHER

見るからにこすからい顔つきと，不気味な三白眼，それにハラ巻き&ステテコ姿か特徴の，いわゆるイヤなキャラ。妻（おそらく真砂子という名前でいいと思われるが，本人の記憶があやふやなため，正確なところは不明）に逃げられ，娘の竜之介を，まるで『巨人の星』の星　一徹のように息子としてしごきあげる。ハジをハジとも思わずに，えげつないまでの商売人魂を持つ。

面堂邸の中で，バースデイ・パーティ参加者めあてに，浜茶屋『海が好き』特別出張所を建てるくらいだから，その商売根性はおのずとわかってもらえるだろう。くれぐれも，焼きイカだけは買わないように！

おやじ「この道を通りたければ，このイカを買ってもらおう。1クシ400円じゃ！」

焼きイカを手に，おやじが立ちはだかる。買わないうちは一歩も通さないつもりだ。

あたる「さすが，浜茶屋のおやじ。あこぎな商売をしおって！」

ラム「感心してる場合じゃないっちゃ！」

あたる「きさま，誰の許可を得て……。」

おやじ「許可ならもらっておる。」

おやじはニヤリと笑って，証書を見せつけた。そこにはちゃんと了子の署名入りで〝浜茶屋『海が好き』の出張販売を認めます〟とあった。

おやじ「ここのお嬢さんとは，えらく気があっての一。」

あたる「おやじ，そこを通してもらおうか！」

おやじ「だからあ！　ちゃんと焼きイカを買えば，通してやるっちっとろーが！」

あたる「きさま，押し売りする気か！」

おやじ「押し売りとは人聞きの悪い。わしはただ通行料がわりに焼きイカを買ってもらっておるだけじゃ。通りたくない者にまで売りつけたりはせん！」

ラム「……道理だっちゃ。」

あたる「そこで納得するんじゃない！」

ラム「ダーリン，おこづかいは？」

あたる「持ってるわけないだろーが。」

ラム「どーして持ってこなかったっちゃ！」

あたる「誕生パーティで焼きイカを買うはめになると，誰が予想できるか！　そーゆーおまえこそ，こづかい持ってないのか？」

ラム「うちは貧乏だっちゃ！」

あたる「焼きイカがこわくて，ガールハントができるか！」

ラム「なにをわかんないこと言ってるっちゃ！」

その一瞬のスキをついて，あたるは焼きイカに手をのばした。だが，焼きイカにふれたとたん，その手をおやじにねじりあげられた。

おやじ「……お客さん，いたずらは困りますよ。エッヘッヘ。」

真意をいつわった，妖怪さながらの笑いが，たまらなく気色悪かった。

あたる「ジャンケン，ポン。……あっちむいて，ほい！」

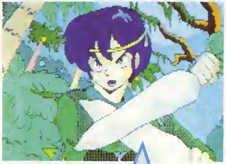
〝さっ〟おやじがつられて横をむいた瞬間，すかさず，あたるがなぐりつけた。〝ばきっ☆〟

おやじ「ふっ，やりおる！」

おやじはおかえしにと，耳もとでクラッカーをはぜらかせ，あたるがよろめいたところをけりつけた。〝パーン，どかっ☆〟

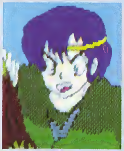
いっこうにラチのあかない，コソクな手段の応酬だった。

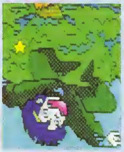
真　　吾
SHINGO



御庭番と呼ばれる，面堂家のおかかえ隠密の孫。幼少の頃，面堂家敷地内で行なわれた電気野菜の栽培実験中に行方不明となり，以来十数年間をひとり電飾魔境で過ごした。そのため，電気には絶対の耐久力があり，ラムの電撃にもピクリともしない。また，テレビの中の時代劇の俳優を祖父と信じ込んで育ったので，言葉使いはどことなく時代劇風。

女を見るとすぐに結婚したがる習性があり，本編ではラムがそのエジキとなる。





真吾「これより先は一歩たりとも通さぬ。覚悟せい！」
あたる「ラムをかえしてもらおうか。」
真吾「せっしゃを倒すことができればの話。せっしゃの嫁を奪おうとて，そうはゆかぬぞ。」
あたる「いやがる女を力ずくでさらっておいて，なにがせっしゃの嫁だ！」
真吾「ふっふっふっ，きさまも底が浅いな。〝いやじゃ，いやじゃも好きのうち〟という貴い教えを知らぬか！」
あたる「アホっ，そいつはただの下世話ことばだ！　次から次へと女に手をだしおって，この浮気者が！」
真吾「浮気とは心外，せっしゃはいつも本気じゃ！」
あたる「よけいタチが悪いっ！」
真吾「せっしゃの実力を見せてくれるわ！　さあ，どこからなりとかかってまいれ！」
あたる「そこだー！」

〝しゅっ〟あたるは手近にあった電気カボチャを投げつけた。〝バババババッ〟だが真吾は，それを目にも止まらぬ連続後方回転でよける。
真吾「わはは，そんな攻っ……。」
〝ばこっ☆〟まうしろに飛んだため，ワンテンポおくれて真吾の顔面を打ち，鼻をまっ赤にはらせた。
真吾「ほのふぇ，ふぁこはいなっ！」
〝しゅっ，しゅっ，しゅっ〟真吾が宙に舞い，空を手裏剣がひきさいた。
あたる「なんの！」
あたるは紙一重でそれをさけた。さすが，逃げ足は早い。だが，よけたはずみに枝が頬をかすめる。〝バチッ☆〟
あたる「ぐっ！」
電撃に目がくらんだ。電飾魔境では，あたるに分が悪い！
〝しゅばっ〟二つの影が宙で交差する。あたるは真吾の背中を指で〝ツ―――〟となで，真吾はあたるの耳もとで「わ―――っ！」と大声をはりあげる。たがいに互角の勝負だ。
だが，長期戦では，あたるが圧倒的に不利だった。電飾魔境では，一瞬が命とりになるからだ。
あたる「(おれには，電撃にもピクともせんような非常識さはないからな。) くらえっ！」
あたるは，発熱する××××を真吾めがけて力いっぱい投げつけた。
真吾「こざかしいわ！」
真吾は一笑して，それを手刀ではらいのける。
〝ちゅどーん☆〟その瞬間，コイルツタの過負荷電流のため，危険状態となっていた××××は，はじかれたショックで大爆発を起こし，真吾をふっとばした。

アイテムをまとめて紹介するっちゃ！

ウーン，うる星のタイトルだと どーしても「〜ちゃ！」ってパターンを使ってしまうぞ

●招待状

了子からあたるに送られてきた，バースデイ・パーティの招待状。はじめにコレを受付に提示すると，レーダーと交換してもらえるんだ。

●レーダー

受付で一番最初にもらえるアイテム。手帳大の小型電波探知機で，伸縮アンテナと液晶スクリーンで構成されている。これを使うと，自分のいる座標の周囲3×3内に，宝箱があるかどうかがわかる。ゲームの後半では，思わぬ使いかたをすることも…。

●ゴムカッパ

スケバン三人娘から奪い取れる，ぶ厚いまっ黒なゴムガッパ。絶縁物でできているので，電気を通さない。まちがっても，タコ噴水の場面でボロボロにしてしまわないこと！

●ケーキ

面堂が仕掛けたβ作戦というのが，コレのこと。中にしびれ薬が入っているので，絶対に口にしてはならない。行く手を邪魔する凶暴なヤツらに食わせてやればいいのだ。

●たいやき

ランちゃんお手製の，シッポまでアンコのつまった眠り薬入りタイヤキ。彼女は，このタイヤキで，あたるたちのレース脱落をねらっているのだ。ちなみに，タイヤキが好物の登場人物と言ったら…。

●ひょっとこカギ

サイフのお礼に，ある人物からもらえるカギ。柄がひょっとこの形をしており，シンチュウでできている。最初の難関，鉄柵門を抜けるためには，このカギが必要。「ひょっとこ」→「タコ」ってことで，面堂邸らしさを感じさせるネ。

●カード

隠れ区画にあるチェックポイントの場所と，そこに入るための合い言葉を記した紙片。地下通路内で見つけられる。面堂の悪口が書いてあるそうだけど，はてさて……？

●ランプ

四面をガラスでおおわれた四角い手下げランプ。地下通路内では，コレを持っていないと，当然まっ暗で何も見えない。しかし，照明としてのほか，ある物を破壊するときにも使用するゾ！

●はらえぐし

はらえぐしを使う人と言ったら，もちろん巫女のサクラ。コレを持っていけば，妖怪にとりつかれて困っているサクラを助けてあげることができる。しのぶと話をするだけでもらえるので，忘れることのないように！

●花カギ

秘密の通路内にある扉を開けるためのカギ。サクラやテンといろいろしているうちに手に入る。でも，じつは，このアイテムを持っていなくても，ゲームを終わらせることができるんだ。

●スイッチャー

隠れ区画のチェック・ポイントでもらえる超重要アイテム。面堂邸の迷路の秘密の出口を出現させるためには，このアイテムを使わなくちゃいけない。その他，大砲を作動させたりと，用途は広い。

●タ　　コ

了子ちゃんから送られてきた〝秘密兵器〟。面堂がもっともかわいがっている，タコの菊千代だ。サングラス部隊も総動員でコイツを探しているくらいだから，きっとキリフダになるはず。

●ビーチボール

α作戦の失敗から手に入った副産物。コレをプレゼントすると，大喜びしてくれる人がいる。もっとも，このアイテムを手に入れなくても，ゲームを解き終えることはできるんだけど……（わかるかナ？）。

●サイフ

スタート地点で手に入る，黒いがまぐちのサイフ。その中にはわずか400円しか入っていないという設定だ。ちゃんと持ち主本人に返してあげるようにしよう。まちがっても，その親父さんなんかに渡したり，焼きイカを買ったりしちゃダメ！

「うる星やつら」㊙情報局

①隠れキャラ，純情ギツネ

『めぞん』の一の瀬のおじさん同様，『うる星』にもやっぱり隠れキャラがいた！　その隠れキャラとは――マイクロキャビンが制作しているってことで，なんとなくわからない？　そう，『はーりぃふぉっくす』を思いだしたキミはエライ。ズバリ，しのぶのことを慕う純情ギツネが，今回の隠れキャラなんだ。

その純情ギツネが見れるのは，２回目にしのぶと会ったとき。そこで，ひたすら「くどく」をしていると，１回だけ返事のメッセージが何も表示されていないときがある。そのときにすかさず「見る」「まわり」を選ぶと，「隠れキャラ」という選択肢が現れるんだ。それを選べば，純情ギツネが見られるってワケ。ウ〜ン，いつもながらマイクロキャビンのＡＶＧで，隠れキャラを見つけるのは難しいっ！

②PC-98版「うる星」で「めぞん」の画面を自由に選択！

これは和歌山市のENDLESS NIGHTクンのレポート。PC―9801（２HD）版の『うる星やつら』のディスクの中に，『めぞん一刻』の画面を自由に選択するプログラムが入っていたのだ！　そのプログラムの使用法は，以下のとおり。

★用意するもの

○MS―DOS版のN88BASIC

○MS―DOSでフォーマットしたディスク（書き込み用ディスク）

★下記のようにして，プログラムを書き込み用ディスクに移します。

①N88BASIC（MS―DOS）を立ちあげる。

②ドライブ１に『うる星やつら』を入れ，ドライブ２に書き込み用ディスクを入れる。

③以下のように打ち込む

```
CLEAR &H880↵
DEF SEG=SEGPTR(2)↵
BLOAD "PIYO. EXE",0↵
BSAVE "B:PIYO. EXE",0,&H49F2↵
BLOAD "PIYO. LDY",0↵
BSAVE "B:PIYO. LDY",0,&H5247↵
BLOAD "PIYO. LBC",0↵
BSAVE "B:PIYO. LBC",0,&H875E
BLOAD "LADYR. EXE",0↵
BSAVE "B:LADYR. EXE",0,&H7044↵
```

これで準備OK！　あとは，MS―DOSを立ちあげて，さっきの書き込み用ディスクをドライブ１に入れ，PIYO↵と入力すればプログラムが実行される。

すると画面の名前が表示されるので，ドライブ１に『めぞん一刻』のディスクを入れた後，テンキーでカーソルを動かして好きな場面を見ることができるのだ。

③これが究極の隠れ画面だ！

『うる星やつら』に隠されている最大の秘密が，この画面。『めぞん』の響子さんに似てるけど，じつは，『うる星』のコミックスに登場した花屋のおねえさんなんだ。

さて，どうしたらこのグラフィックが見れるかってことなんだけど，残念ながら，ズバリと教えてあげることはできない。でも，せっかくだから，ヒントだけちょこっと。まず，「FIN」のエンディングを見た人じゃないと，絶対に見ることはできない。それに，よっぽど辛抱強い人じゃないと……（ヒントをあげすぎちゃったかな？）。

本邦初㊙公開！

AVG版「うる星やつら」企画原案

これはスゴイぜ，スゴイぜ，スゴイぜっ！　AVG版『うる星やつら』には，なんと５種類ものプロト案があったのだ！　そのうちのひとつ『サバイバル，バレンタイン』が現在の『恋のサバイバル，バースディ』に変化したわけなんだけど，それ以外のストーリーっていうのはとんな内容なのか，『うる星』ファンには興味が尽きないところだよね。

そこで，今回はマイクロキャビンのご好意により（ホントにこの本ではいろいろお世話になりました），５種類のプロト案の概略を掲載してみた。ボクはE案がお気に入りなのさっ！

Ａ案「危険な恋のステディリング」

ラムが小学生のとき，『気分はロミオとジュリエット』のキャッチフレーズで流行した，危険な指環，恋のステディリング。それを左手くすり指にはさめると，異性と，唇と唇が引きよせ合う機能を持つ。

「ラムちゃん。これ，どないして使うんや？」

「ほう。ガキのクセして，いっちょまえに指環なんか持ちおって」

「なにするんや，このアホ。わいが買ったんやゾ」

「テンちゃんっ。まさか，それ，恋のステディリングじゃないだっちゃね！」

「なんや，あかんのか？」

「この指環を左手くすり指にはめたら最後，いばらの道を乗り越えて，７人の女の子とキスするまではずれない，危険な恋のステディリングだっちゃ」

「なんだ，どってことないじゃないか」

「くちびるとくちびるが引きよせられて，まわりが迷惑するっちゃ」

――ンばっ☆　ラムが言い終えるが早いか，あたるはテンの手からステディリングを奪って，脱兎のごとく立ち去った。「ダ，ダーリン！！」

あたるの目的はもちろん，恋の障壁を乗り越えて，７人の女の子からくちびるを奪うこと！

Ｂ案「サバイバル・バレンタイン」

あたるとラムのペアによる，すごろく風アドベンチャー・ゲーム。ただし，ラムは横からあれこれと口をはさむ程度とする。

また，パーティにはあたるたちだけでなく，しのぶや竜之介，サクラなど多数の人々が参加して，面堂邸内（ゲーム会場）をパーティ会場めざして移動している。そこで，同一地点で同一人物と常に遭遇するのではなく，ゲームのたびに出会う地点を変化させる。――たとえば，落とし穴があったとして，そこにはしのぶが落っこちていたり，錯乱防（チェリー）が落っこちていたり，誰も落っこちていなかったり，といったぐあいに。

これによって，プレイヤーは，ある人物からアイテムや情報を得るために，毎回，面堂邸内をうろつき回らなくてはならなくなる。

このことは臨場感を増すだけでなく，難易度向上（難しくなるのではなく，複雑になるだけ）とゲーム・バリエーション増加につながり，これまでのアドベンチャー・ゲームにない新しい試みであると考える。

Ｃ案「花婿，それは女‼」

「色男が欲しい！」のクラマのアップから物語は始まる。そして，カラス天狗たちの〝クラマ姫婿捜し〟が再開された。

彼らは竜之介に目をつけ，その身辺調査として，しのぶに質問していた一匹を，通りがかったあたるがつかまえた。ラムもいっしょだ。

「よお，久しぶり。クラマちゃん，元気？」

「げっ，諸星っ！！は、放せ。わしは姫の婿調査で忙しいんだ。アホにつきあう暇はない」

「またまた，クラマちゃんの婿はここにいるじゃないか」

「ダーリンっ！」

「ええい，おぞましい。だが，今，姫は藤波竜之介という好青年に夢中じゃ！」

「竜之介と？　間違った世界だっちゃ」

「いかん。クラマちゃんはどこだ，吐け！」

あたるがカラス天狗に迫った。

「あ，いい女っ」

「えっ？」

突然，カラス天狗があらぬ方向を指さして叫び，あたるがそれに気を取られたスキに，彼の手をのがれて，彼方に飛んでいってしまった。

「クラマちゃんと竜ちゃんが…。お，女同士で愛し合うな

んて不健全だ！」

あたるが怒りに打ち震えてつぶやく。

「なに，トンチンカンなこと言ってるっちゃ」

「とにかく，竜之介くんの危機だわ。なんとか，やめさせなくっちゃ！」

「だっちゃ」

D案（タイトルなし）

諸星あたるは，ある日，ラムの宇宙船でピクニックに出かけた。同乗者は，テン，しのぶ，竜之介，サクラ，きつね(しのぶに抱かれている)。行く先は、自分の好きな季節が楽しめるという，評判の高いリゾート星。

その星には，春夏秋冬それぞれの季節を楽しめる場所があり，海王星の女王のおユキは〝冬〟のリゾート地で〝雪光浴〟を楽しんでおり，スケ番三人娘らは〝夏〟のリゾート地で〝日光浴〟を，ランは〝春〟のリゾート地で春霞のなかで花見（酒）を，弁天は〝秋〟のリゾート地でマツタケをとっては食い，とっては食いしていた。

一方，地球に取り残された面堂終太郎の方も，金にものをいわせて作った宇宙船で追いかけてくる。中には，竜之介の父，友引高校校長，温泉マーク，コタツネコ，錯乱坊がいた。

ところが，2台の宇宙船は，リゾート星の上空で衝突してしまう。2台の船が落ちていく先には，その星の環境調整塔があった…。

環境調整塔が破壊されたため，各リゾート地の温度の変化が極端になった。冬はめちゃめちゃに寒く，夏は逆に暑く，春の霞はロンドンの霧よりも分厚い霧でおおわれ，秋は，タケノコやらイモやらが異常繁殖してしまったのだ。

さて，このゲームの目的は，故障したこの星の環境調整装置を直し，無事に地球へ戻ることにある。

地球へ帰る方法は，この星のどこかに，弁天の乗ってきた船があるのでそれを見つけること。ちなみに，おユキの船は，海王星に戻っており，使用できない。スケ番三人娘たちは，面堂らと共に，妨害側にまわり，あたるが弁天の船を見つけて帰還しようとすると，面堂たちも三人娘らの船で追いかけてくる。このゲームの最後の〝落ち〟は，地球へ戻りかけていたあたるの船に，ふたたび三人娘の船がぶつかり，今度は，友引高校の校舎へ墜落することにでもしようかな……。

E案（タイトルなし）

「し，しのぶさんっ。たいへんです！」

運命製造管理局員の因幡が，しのぶの前に空間から出し抜けに現れ，息をせき切って叫んだ。

「久しぶりね。どうしたの!?」

「ぼ，ぼくらの未来が危ないんです。いえ，未来だけでなく，しのぶさんとの出会いや想い出までも存在しなくなってしまうかもしれません」

「もう少しわかりやすく言ってくれない？」

「す，すいません。実は——」

彼の話によると，自分たち（因幡，しのぶ，あたる，ラムおよびその関係者）の未来が運命監査官の審査に不合格し，過去にさかのぼって運命が大修正されるというのだ。

しのぶから，運命改変が行なわれることを知らされたあたるは憤慨する。おれの人生はおれ自身のものである，決して他人が土足で踏み込み，改変してよいものではないと。

あたるは自分の夢であるハーレムの未来を守るために立ち上がる。

そのとき，空間が大きく揺れ，彼らは亜空間に落ちていく。亜空間の中にはいくつもの扉があり，扉の中の部屋ではそれぞれちがった未来を見ることができる。その中のひとつの部屋では，因幡としのぶがみんなに祝福されて，結婚式をあげていた。

「因幡クンはきっとこの世界を守りたくって，謀反を起こしたっちゃ」

二人をじゃましようとするあたるを止めて，ラムがしのぶにほほ笑んだ。

「因幡さんを捜さなくっちゃ！」

しのぶが言った。そのとき，ラムの影がかけろうのように揺らいだ。

「ラムっ！」

「ダーリンっ」

あたるはラムの影に飛びついたが，手応えはなく，空を切った。そして，あたるの見ている前で亜空間に飲み込まれていった。

消えたラムを探すべく，あたるは急いで次の扉を開けた。

「な，なによ，この世界は!?」

「やった，おれの理想っ！」

あたるはハーレムの世界を見つけた。

しのぶ，サクラ，竜之介，ラン，弁天，おユキ。みんないる。しかし，ただ一人，ラムだけがそこにいなかった。

あたるは次の扉へ向かった。

地球を賭けて，おいかけっこするラムとあたる。

あたるの浮気に電撃でこらしめるラム。

あたると共に笑っているラム，泣いているラム，怒っているラム。扉をあけると，あたるとラムとの出来事が光の奔流となってあふれた。

「まるで，ラムの想い出の部屋みたい…」

しのぶがつぶやいた。

「(ラム！)」

あたるはラムが自分の隣にいないのが不自然に感じた。

いつしか，あたるはハーレムの世界を守るためではなく，ラムと自分の世界を捜し求めていた。

開発室直撃インタビュー

マイクロキャビン「うる星やつら」チームの巻

データの大量さにビックリ！

▲ぶ厚いテキストを持つ御給さん

シナリオはドーンとぶ厚い“15cm”

「めぞん一刻」のおつぎは，「うる星やつら」についての開発直撃インタビュー！。場所は，マイクロキャビン社のゲームソフト開発部門がある，同社の三階だ。

企画開発本部の片山さんから紹介を受けて，ミーティング・デスクにたくさんの資料を抱えて現れたのは，プログラム担当の御給　尚さんと，デザイナーの鎌田公夫さんの二人。

「どんなキッカケから，うる星の開発に入ったのですか？」と，さっそく質問をスタート！

「じつは，うる星の企画はめぞんと同時期からあったんですよ。」と，片山さんは，のっけから驚かせてくれる。

めぞん一刻のお話をうかがったときに聞いた「いくつかの候補があった」という中に含まれていたわけだ。

「ここに持ってきたファイルがシナリオの現物です。」と御給さん。

厚さにして15センチはあろうか，というプリント・アウトされた用紙に，ギッシリと文字が埋めこまれている。これは，全部に目を通すだけでもタイヘンだろうなあ。

「このゲームは，もちろんグラフィックにも力をいれたんですが，会話にバラエティを持たせて面白くしようという企画のポリシーがあったもので，メッセージにはとにかく凝りました。このオリジナルのままでは，データは，1M(メガ)くらいあります。」

1Mといえば，2HDのフロッピーがいっぱいになってしまう容量だ。そのほかにメイン・ルーチンや，グラフィックのデータ，さらに，音楽のデータだって必要になってくる。普通だったら，2Dのフロッピー5，6枚組にはなりそうなデータ量だといえる。

御給さんは言う。「データの圧縮には苦労しました。開発ツールとしてめぞんで使ったLADYは，　この膨大なデータを処理することができないので，早い話がプログラミングは力仕事でしたね。最終的には，文字データは150Kまで圧縮しました。」めぞんの文字データは30Kだったそうだから，そのすごさがよくわかる。

キャラクターのタッチにも気を配ったグラフィック

▲中央がグラフィック相当の鎌田さん

いっぽう，グラフィックのほうはどうだったんだろうか？ そのへんは，ピカピカの新人で，今回の作品がAVGの初仕事という鎌田さんに聞いてみた。

「シナリオ・ライターのほうからは，シナリオと同時に線画による各場面の絵と，色指定がきました。枚数は，200をこえています。線画をデジタイズして，指定どおりに色付けしていけばよいと思ったんですが，パソコンの画面では，どうしても机上で考えたものとは違う点もあったので，最終的にはすべて自分で入力しました。」

「そうそう，キャラクターのタッチも苦労しました」と御給さんが続けてくれた。

「絵のタッチは，アニメタイプではな

く、高橋留美子先生の原作に近づけることを原則にしたのです。コミックなど手に入る資料は，すべて集めて参考にしましたが，了子とか，しのぶあたりは，作品が進むことにだんだん雰囲気が変わってきてしまうんですね。大人気の作品だけに，ファンの人はグラフィックの仕上りには当然うるさいはずなので，神経を使いました。」

納得！納得！ボクも，このソフトが発売されてから，全作品を買って読んだばかりだったので，御給さんの言うことがよくわかった。

カラーを生かした NEWジャンルに期待！

オッと，そろそろ，東京へ帰る予定の時間が近づいてきた。これが最後の質問だ。

「マイクロキャビンというソフトハウスは，一貫してAVGを出し続けているソフトハウスとして，ボク自身とても好感を持っているのですが，今後のマイクロキャビンが目指すAVGというのは，どんなものなのでしょうか」

「うちはAVGばかり作っているわけじゃないんですがね」と苦笑をまじえながら，この質問には片山さんが答えてくれた。

「マイクロキャビンの，というより，ソフト全体が，AVGだのRPGだの，シミュレーション，リアルタイムといった，特定のジャンル分けでとらえられない方向に発展しつつあると思います。そういった中でマイクロキャビンとしては，はーりぃふぉっくすや，うる星，めぞんなどで評価していただいた，一つのカラーといったものは，どうしてもたいせつにしていきたいと思います。だからといって，路線を固定化するのではなく，まったく新しいジャンルにも積極的に取組んでいきたいですね。」

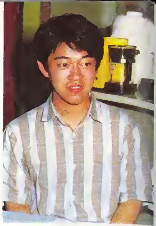
ここ数年，有力なソフトハウスから発表される作品には，各ソフトハウス特有の持ち味といったものが，濃厚にあらわれるようになってきている。マイクロキャビンにも，もちろんこの傾向は強い。

この現象は，けっして悪いことではない。出版社によって発行される本のジャンルや傾向がちがうように，各社のソフトウエアに対する取組み姿勢やポリシーがちがうことは，ボクたちユーザーにとっては歓迎すべきことだと思う。発売されるソフトが，みんな同じような物じゃかなわないもんね。

ソフトには，やっぱり流行的なものがあって，AVGがはやればAVGが，シミューレーションがはやればシミュレーションがいっせいに各社から発売されてくる。そんな中でも，〝有力なソフトハウス〟と呼ばれるところは，流行的味つけをしながらも自社のポリシーをしっかりと打ちだした作品を制作してくれる。

片山さんのお話からも，最近ボクが感じているソフト業界の動きと，業界をリードしているソフトハウスとしての自負と責任感とでもいえる力強さをうかがうことができた。

四日市にきただけの収獲はあったと，帰りの新幹線の中でひとり納得するボクであった。


▲「絵がらには気を使いました」

P.S.大矢知さんがふだんお仕事をされる社長室は，2階にある。インタピューを終えて帰ろうとするボクは，「ぜひ寄っていってください」という強い一言で，その部屋に入った。部屋に入ったボクがまず行なったのは，当然"LOOK AROUND"。

すると壁には，同芯円が描かれ，直径5ミリほどの穴がうたれたものが取付けられている。

床には，色とりどりの3ミリほどの球形の物体が散乱しボクはおもわずコケそうになった。

大矢知さんは，驚いたかというように，不敵な笑いをうかべ，大きなデスクのむこうの椅子に深ぶかとすわると，壁を背にボーゼンと立っているボクに，冷たく黒光りするものをむけた。

〝シュバッ！…パシッ！〟

そいつから，発射された何かがボクの耳もとをかすめ，壁に取付けられたものに当たったのだ。

〝コロン…〟

ボクの背後の床になにかが落下したかすかな物音がしたかと思うと，それはすぐに足下にころがってきた。身動きもできなかったボクは，視線だけを足下に向ける。

「BB弾！」

ボクのすぐそばの壁に取り付けてあったのは，衝撃吸収布がはられた，標的だったのだ。

社長室とは，世をしのぶ仮の姿。ここは，日夜サバイバル・ゲームの戦士を鍛えあげ，より強力な武器を作りあげるための秘密のアジトだったのだ。

「そうだったのか！」ボクはおもわず唇を嚙んだ。ベーマガ編集部には，断空我，レスキュー隊員の南というサバイバルのエキスパートがいたのに！事前の調査をおこたった自分が招いた失策だ。マイクロキャビン最大の秘密に迫りながら，写真を撮ることすらもできない。

「フッフッフッ。山下君，私はいつでも待っている。」

日曜日ごとに各地の戦場に出没し，〝四日市の狼〟との異名をとる大矢知さんのことばを背に，ボクはマイクロキャビンをあとにした。

今回の取材にあたって，また，この原稿を書くにあたって，マイクロキャビンのみなさんには，たいへんおせわになりました。

次期作品制作でおいそがしい中，ほんとうにありがとうございました。

たとえば，竜之介の心理状態ひとつにしても，これだけの設定がなされている！

※これは，マイクロキャビンより提供していただいた『うる星やつら』ゲームシナリオの一部を，許可を得て一字一句変えずに転載したものです。(実際のゲームのシナリオとは多少異なります)

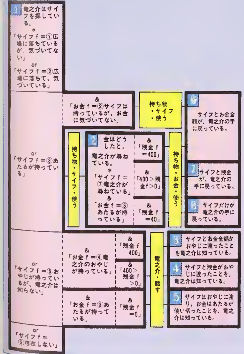
●竜之介には，次の9つの(心理的)状態がある。
1) 竜之介はサイフを探している。
2) サイフを手にして，お金はどうしたと，竜之介が尋ねている。
3) サイフとお金全額がおやじに渡ったことを，竜之介は知っている。
4) サイフと残金がおやじに渡ったことを，竜之介は知っている。
5) サイフがおやじに渡り，お金はあたるが使い切ったことを，竜之介は知っている。
〈→ゲームオーバー〉
6) サイフとお金全額が竜之介に戻っている。
7) サイフと残金は竜之介の手に戻っている。
8) サイフだけが竜之介の手に戻っている。〈ゲームオーバー〉

●これを竜之介の心情に立った分け方をすると，次のようになる。
1) サイフを落とした。(＝こまったぜ)
2) サイフが見つかった。(＝ぶらじゃあ！)
6) 竜之介に全額返った。(＝ありがとよ)
7) 竜之介には一部しか返らない。(＝ばっきゃろー)
3･4) クソおやじの手に渡った。竜之介には一円も返らない。
(＝縁，切りてえなぁ)
5･8) あたるにネコババされた。竜之介には一円も返らない。
(＝地獄に落ちやがれ！)：ゲームオーバー

●以上のうち，5)と8)はゲームオーバーしてしまうので，実質的には存在しない。また，3)4)7)では条件不足となって，ゲーム終了に至らない。正解は，6)で，あたる(プレイヤー)は「サイフ＋400円」と「ひょっとこカギ」を交換しなければならない。

●これらはそれぞれ，「サイフflag」「お金flag」「残金flag」で示される。

【1) 竜之介はサイフを探している】
「サイフflag＝①広場［st.66］に落ちているが，それに気づいてない」
or「サイフflag＝②広場［st.66］に落ちていて，それに気づいている」



or「サイフflag＝③あたるが持っている」
or「サイフflag＝⑨存在しない」

【2) サイフを手にして，お金はどうしたと，竜之介が尋ねている】
「サイフflag＝⑦お金はどうしたと，竜之介が尋ねている」
&「お金flag＝③あたるが持っている」

【3) サイフとお金全額がおやじに渡ったことを，竜之介は知っている】
「サイフflag＝⑥おやじが持っていて，竜之介はそれを知っている」
&「お金flag＝④竜之介のおやじが持っている」
&「残金flag＝400円」

【4) サイフと残金がおやじに渡ったことを，竜之介は知っている】
「サイフflag＝⑥おやじが持っていて，竜之介はそれを知っている」
&「お金flag＝④竜之介のおやじが持っている」
&「¥400＞残金flag＞¥0」

【5) サイフがおやじに渡り，お金はあたるが使い切ったことを，竜之介は知っている】
「サイフflag＝⑥おやじが持っていて，竜之介はそれを知っている」
&「お金flag＝④あたるが持っている」
&「残金flag＝¥0」

【6) サイフとお金全額が竜之介に戻っている】
「サイフflag＝⑧竜之介に戻っている」
&「お金flag＝⑤竜之介に戻っている」
&「残金flag＝¥400」

【7) サイフと残金は竜之介の手に戻っている】
「サイフflag＝⑧竜之介の手に戻っている」
&「お金flag＝⑤竜之介の手に戻っている」
&「¥400＞残金flag＞¥0」

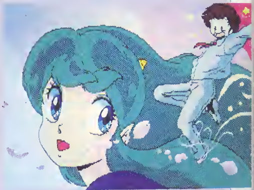
【8) サイフだけが竜之介の手に戻っている】
「サイフflag＝⑧竜之介の手に戻っている」
&「お金flag＝③あたるが持っている」
&「残金flag＝¥0」

●竜之介flag：上記とは別に，竜之介には，次の3つの(肉体的)状態がある。
①竜之介は健康である。　【初期状態】
②竜之介はしびれ薬で動けない。
③竜之介は眠り薬で眠っている。

●②は，ケーキを食べる［持ち物，ケーキ，使う］とこの状態になる。
③は，タイヤキを食べる［持ち物，ケーキ／タイヤキ，使う］とこの状態になる。
②または③の状態になると，以後――エピローグ・エンディングは別として――，竜之介はゲームに登場しない。

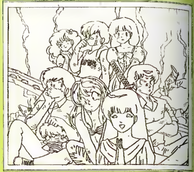
●竜之介は，鉄柵門をあける「ひょっとこカギ」を持っていて，サイフとお金全額を返すと，お礼にくれる。

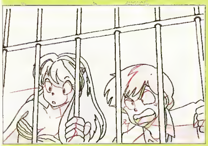
●ひょっとこカギflag：ひょっとこ鍵には，次の3つの状態がある。
①ひょっとこ鍵は竜之介が持っている。　【初期状態】
②ひょっとこ鍵はあたるが持っている。
③ひょっとこ鍵は存在しない。

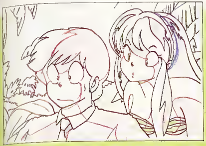


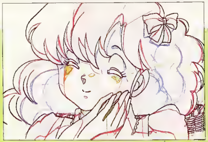
みなさん待望のグラフィック原画大公開！

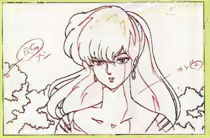
アニメもののAVGっていうのは，グラフィックをパソコンの画面に描く際に，しっかりとした原画を書いてからデジタイズするってパターンが多いんだよね。この『うる星』もそうで，ゲームのために，ボツ画面も含めると200枚近くのイラストを書きおこしたんだって。今回は，その全部を――と言いたいところなんだけど，ページの関係上，10分の1の20枚の原画をフルカラーでご紹介しちゃおう。なかなか高橋留美子大先生っぽい感じで描かれてると思わない？

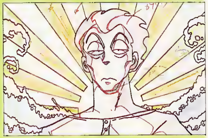


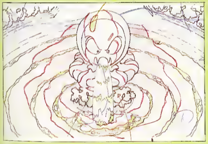


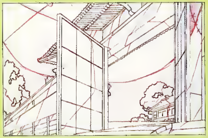


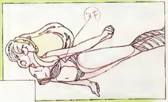


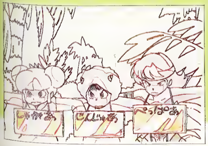












マルチ・メディアで楽しめる『うる星やつら』

この本を読んでくれている人の中で，「うる星」の原作を知らないって人は，どのくらいいるのかな？もしもそういう人がパソコン版「うる星」をプレイしたとしたら，その本当のオモシロさの半分も味あわないうちにゲームを解き終えてしまうかもしれない。

そう，パソコン版「うる星」は，解くことよりも，そのさまざまなメッセージや設定を楽しむことのほうに重点を置いて制作された作品なんだ。読者のみなさんもぜひ，「うる星」の世界を知ってから，このゲームをプレイしてほしい。

そのためにおすすめしたいのが，こちらで紹介する「うる星やつら」ライブラリー。コミックス，ビデオ，レーザーディスクと，マルチ・メディアにわたって，じつに100近くもの作品が発売されているんだ。とくに，レーザーディスク50枚組は，TV放映の219本を収録していて，お値段が33万円というから，こりゃもうオドロキ以外の何ものでもない。いや〜，「うる星やつら」の世界って，ホントに奥が深いものなんですね。

コミック

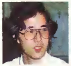
ビデオ

レーザーディスク

『うる星やつら』開発スタッフ・プロフィール

今回の「うる星やつら」ではプログラミングをしたという感じがしてません。なぜなら大の高橋留美子先生ファンで，ルーミックワールドをすっかり楽しんじゃったから。しかも，アドベンチャー・ゲームの難易度よりも誰にでも楽しめるようなファン必携のアイテムとしてのプロデュースをしました。ゲーム的には温泉マークはあっさり倒してしつこく出したり，スケ番は長々と話した後でないと戦えないほうが〝らしい〟とか…。各キャラの個性を考えながら原作の雰囲気を壊さないよう全力をつくしました。(御給尚)

●御給　尚



担当：メイン・プログラミング&プロデュース
生年月日：某年2月6日
出身地：三重県久居市
出身校：今はなき，七栗幼稚園　鈴鹿高専
特技：激辛食品が食べられる。
弱点：納豆
自慢できること：旅行や行楽のお供に是非どうぞの晴男だ。
失敗談：最近，ズボンのファスナーの調子が悪くって開いたまま会社に来るのがしょっちゅうだ。
趣味：スキー，テニス
今，一番やりたいこと：お昼の番組の年齢当てに出てみたい。
読者へのメッセージ：お手紙ください。暇があったら返事書きます。

●伊藤和彦

担当：開発ソフトウエア制作
生年月日：昭和38年2月9日
出身地：愛知県名古屋市
出身校：名古屋短大付属幼稚園　三重大
特技：ひざまくら
弱点：そんなの教えて攻撃されたら困るじゃないですか。
自慢できること：掃除しない部屋でも平気でいられる。
趣味：少女漫画
今，一番やりたいこと：叫びたい。

●山田浩司

担当：音楽
生年月日：昭和38年7月3日
出身地：三重県河芸町
出身校：黒田幼稚園　京都コンピュータ学院
特技：コンピュータ言語各種
弱点：女性
自慢できること：明菜のCD全部持っている。
失敗談：タイヤの山をなくしてしまったこと。
趣味：ドラムを叩くこと。
今，一番やりたいこと：GT-FOURが欲しい。
読者へのメッセージ：そのうちアクションゲームを作ります。

●鎌田公夫

担当：グラフィック
生年月日：昭和39年10月24日
出身地：三重県四日市市
出身校：某芸大

特技：絵を描くこと
弱点：ノーコメント
自慢できること：なし
失敗談：特になし
趣味：映画，テニス
今，一番やりたいこと：海外旅行
読者へのメッセージ：次回作セイレーンよろしくお願いします。

●谷口恵津子

担当：グラフィック
生年月日：昭和4[illegible]年5月8日
出身地：三重県鈴鹿市
出身校：朝日幼稚園　東京デザイナー学院
特技：自動二輪免許
弱点：アイスクリーム
自慢できること：思い付きません。
失敗談：ありすぎて書ききれません。
趣味：遊ぶこと
今，一番やりたいこと：バイク乗りたい。
読者へのメッセージ：セイレーンよろしくお願いします。

●加藤雅史

担当：グラフィック
生年月日：昭和37年8月12日
出身地：三重県津市
出身校：育生幼稚園　三重大
特技：笑ってごまかす。
弱点：お金
自慢できること：ない
失敗談：ありすぎて思い出せない。
趣味：なし
今，一番やりたいこと：EDベータ買いたい。
読者へのメッセージ：ゲームばっかりしてちゃダメだよ。

●D404(グループ，委細社外秘)

ペンネーム：近藤　文
　　　　　　藤近　一成
　　　　　　大野　羽衣
年齢：27齢～28齢
出身地：愛知県刈谷市，知多郡

終ってみて感じたことは，原作モノの難しさ。
普通，原作モノは，キャラクター設定がすでにあり，対人関係や思考経路もはっきりしているので，オリジナルよりも作りやすいと思われるかもしれませんが，ところがどっこい，なかなかシビアなのです。

●対応機種：PC-9801シリーズ（3.5",5"ディスク）
　　　　　PC-8801SRシリーズ（5"ディスク）
　　　　　X1シリーズ（5"ディスク）
　　　　　FM-7シリーズ（3.5",5"ディスク）
　　　　　MSX2（3.5"ディスク）
●価格：7,800円
●発売日：1987年6月24日
●発売元：日本ファルコム
　　　　〒190 東京都立川市柴崎町2-1-4
　　　　☎0425-27-0555

Game Review

いい酢飲み 椅子にすわって プレイする イースはやっぱり いーっすねえ！

モニター・プレイに およばれしちゃったのだ！

87年４月の中旬，日本ファルコムの加藤社長からボクのところへ，１本の電話がかかってきた。

「山下さん，ようやくうちの新作『イース』がほぼ完成したんで，ぜひプレイしてご意見を聞かせてくださいよ」

あのファルコムの新作をモニター・プレイできる——これは非常に興味深く，かつ光栄なことだ。オマケに，どの雑誌社に対しても公開していないときのことだから，ファルコムの関係者以外で『イース』を見るのは，ボクがはじめてということになる。今さらながら，この間の別冊『チャレンジ！AVG & RPG[II]』で，『ザナドゥ・シナリオII』の記事にあれだけ力を入れたかいがあったというもの。ボクは加藤さんの提案に二つ返事でOKし，ファルコムに行く日どりを決めた。

そして当日，「いくら山下さんでも，解くのに２日はかかるでしょう」という加藤さんの予想を裏切り，ボクは『イース』を約８時間でクリアすることができた。ここで勘ちがいされては困るのだが，ボクは決して「早解きの記録を作ってやろう」とかいう気持ちで『イース』をプレイしていたわけではない。次から次へと展開する冒険に思わずのめりこんだ結果，『イース』がボクに息もつかせぬ８時間を体験させてくれたのだ。

もっとも，市販バージョンではシナリオが多少変更されていたので，そっちでプレイしてたら，もうちょっと時間がかかっていたかもしれない。

いずれにせよ，ゲームソフト（それもヒットが約束されているソフト）のモニター・プレイをするというのは，ボクにとっても非常に貴重な経験だった。そのあと，『イース』の完成記念パーティーにおまねきにあずかったり，パソコン・ソフト史上初とも言えるライナーノーツを書かせていただいたり，さらには，キングレコードより発売された『イース』のレコードの中の解説を書かせていただいたりと，ボクと『イース』とは，切っても切れないような深い仲となってしまった。

しかし，ボクが『イース』に関するそれだけの仕事を引き受けたのには，ちゃんと理由がある。もちろん，日本ファルコムさんのご好意があったのは言うまでもないことなのだが，『イース』がそれだけ魅力的で，おもしろい作品であったからこそなのだ。

そして，ボクと『イース』との関係のフィナーレを飾るのが，今回のこの本。ファルコムへのお礼の意味もこめて，『イース』に対する熱い想いをぶつけてみたつもりだ。史上初公開の全写真マップも含めて，全62ページ，一気に行くゾっ！

ゲームを解くことじゃなくて 冒険することを楽しんでほしい！

『イース』というゲームの目的は，はじめはプレイヤーにはまったくわからない。しかし，かと言って，他のゲームでよくあるように「目的を捜すことが目的」なんて中途半端なマネはしていない。とりあえず目の前にある小目的を達成しようと努力していくと，新たな展開が生まれてくる，というストーリー仕立てになっているのだ。

たとえば，ゲーム・スタート地点のある町で，住人たちと会話をしてみると，「最近，盗賊がでて物が盗まれて困る」という情報が得られる。それをもとに盗賊を捜すことが最初の冒険となるわけだが，いつの間にか，その冒険が意外な方向に展開していき，『イース』という物語の真の姿がチラチラと見え隠れするようになってくる。

このへんが「さらわれた王女を救いだす」とか「国に平和を取りもどす」とかいった変に偽善的な大目的が用意されているRPG（ロールプレイング・ゲーム）とちがって，好感が持てる。

べつに誰に強制されるわけでもなく，冒険者が気ままに冒険を楽しむ——それが『イース』の世界なのだ。

プログラマーの橋本さんは言う。「シナリオ重視のRPGっていうのを１度作ってみたかったんですよね。それに，『イース』では，不条理な謎やむずかしすぎるトラップというのを一切なくしました。まあ，『ロマンシア』と対称的なゲームとでもいいましょうか。買っていただいたすべてのみなさんに，最後まで行ってもらいたいと思ってます」。

完成度はアクションRPG 史上No.1!!

『イース』をプレイしはじめたとき，「これは『ドラクエ』に近いノリのアクションRPGだな」とボクは感じた。操作はほとんどがテンキーとスペース・キー。画面の雰囲気も明るく，完成度も非常に高く仕上がっているからだ。オマケに，フルカラーの４方向スクロール，ノリのいいＢＧＭとくれば，だれにでも手軽にプレイできるという言葉がピタリと当てはまる。

さらに，プレイしていくにつれて，『ドラクエ』はあくまでもファミコン用のRPGなのに対して，『イース』はパソコン・ユーザー向けに作られたRPGなのだということを実感した。

87年の５月号のベーマガの誌上にも書いたように，『ドラクエ』シリーズでは，謎に対してありあまるくらい過多なヒントがゲーム中で与えられている。これでもか，これでもかとでてくるヒントは，まさにお子様向けと言ってもいいくらい，ゲームの謎を簡単にしてしまっている。そうした点が，ボクのようなパソコンRPGをやっている人間にはかなりもの足りなかったものだ。

それに対して『イース』では，ヒントは会話からけっこう得られるものの，ヒントとヒントの間に入る〝つなぎのヒント〟がほとんど用意されていない。つまり，どのヒントとどのヒントがつながりのあるものなのか，自分の思考をフルに活用して判断しなければいけないのだ。

さらに，『ドラクエ』シリーズが，今までの売れ線RPGのオイシイ部分を合成したものなのに対して，『イース』ではいくつかの独自の試みがなされているのも，やはりパソコン・ユーザー向けと言える理由のひとつだ。たとえば，廃坑内では，自分の周囲のみが円形に見えるとか，後半のステージの中心となる塔の立体迷宮などである。

ゲーム自体はそれほどむずかしくはないが，いろいろな意味でひさびさに手ごたえのあるRPGと言えよう。

イベントによる 経験値制を導入！

RPGである以上，『イース』にもやっぱり，経験値というパラメータがある。しかし，その経験値をあげることに解く時間の半分以上を費さなければならない一般的RPGとはちがって，『イース』では，経験値かせぎがほんの短時間で，とても楽しくできてしまうのだ。たとえば，ゲームの最初の舞台となる草原。ここで，２～３レベル上げておかないといけないわけなのだが，〝バシュ☆〟という音とともに気持ちのいいほど敵をどんどんとやっつけていけるから，気分はもうほとんどアクション・ゲーム。ちょっとぐらいダメージを受けても，草原の部分で静止していれば，体力はすぐに回復してくれる。

それから，忘れてはいけないのが，『イース』では，敵を倒したとき以外にも，ストーリーを進めるような行動をとったときに，ある一定の経験値がもらえるということだ。こういう方式を〝イベント制〟と言って，ボード版RPGではあたりまえのことなのだが，パソコン版RPGでこのシステムを取り入れている作品は極めて珍しい。

７種類のド迫力デカキャラがキミを待つ！

『イース』には，全部で７種類のデカキャラが登場するのだが，『ザナドゥ』のように，ただ体当たりするだけで倒せるようなシロモノではない。そのどれもが独自の攻撃パターンを持っていて，アクション・ゲームにかなり精通したキーボードさばきができる人でないと倒すのがむずかしいのだ。

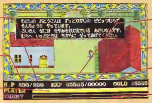
圧巻だったのが，３匹目にでてくるドラキュラのようなヤツ。加藤社長は100回ぐらいトライしてようやくヤツを倒せたとおっしゃっていたが，ボクもタイミングをつかむまでかなり苦労させられた。

それに，６匹目のヨグレクス＆オムルガン，ラストのダルク＝ファクトなんかも，口では言い表せないほど強い。倒せなくて困っている人は，あとの「デカキャラ攻略法」のページを見てくれ。

BGMは どこにも負けませんっ！

今までのパソコンゲーム・ミュージックでボクが感動したのは，『シルフィード』『ザナドゥ・シナリオII』『ジーザス』くらいのもんだった。ところが，この『イース』のミュージックは，その中でも群をぬいて素晴らしい。最近ファルコムの音楽をずっと手がけている古代祐三氏が練りに練った15曲は，スゴイのひとこと。ステレオにつなぐと，これが本当に88SRの音なのかと耳を疑ってしまう。『イース』に関するレコードが，ほぼ同時に２枚発売されたことからも，その音楽性の高さはわかってもらえるだろう。ぜひ，キミのパソコンに外部スピーカをつないで，イース・ミュージックの世界を味わってみてほしい。

これが画面構成だ！ アドルは後世に残る好青年だネ



Prologue プロローグ

その日，南に大いなるドゥアールの海原を望むホワイト・フォーンの砂浜は，昨日の嵐とは打って変わって，穏やかな朝を迎えようとしていた。

浜辺は，一面の白い霧に包まれており，一寸先すら見えぬ状態である。

その白き世界の中を，さざ波の静かなる音だけが絶え間なく鳴り響いている。

やがて，その霧の中を，山側から肌寒い風が吹き，砂浜の北に林立する木立をやさしくゆするとともに，霧を海の沖合の方へと押し流しはしめた。

途端，砂浜の視界は開け，いまだ夜の濃い西の空に，双子の月の姿が浮かび上がった。

その月に，嵐のなごりである黒雲の断片かかかり，東へ東へとたなびいてゆく。

東の空は，藍から紫，紫から朱と色を変え，今まさに陽が昇ろうとしていることを告けていた。

霧はすでに，砂浜から姿を消し，砂浜は東の朱の光にうっすらと染まっている。それはまるで，ルビーをちりはめたような鮮やかなものだった。

このホワイト・フォーンの砂浜は，エステリアの南方，トゥテッフ島の南端にあり，東西に細長く，弓のようなゆるやかな弧を描いている。

その長さは、１クリメライ(1.2km)に及ぶという。

地図にしてみると，この砂浜は伝説にある一角獣のように見えるため，浜に住む人々はここを《ユニコーンの角》とも呼んでいる。

砂浜の幅は，潮の満ち干によって20メライから40メライ(１メライは約1.2m)の間を往復し，その北側には，うっそうとしたジャングルが島のほぼ全域に渡って広がっている。(実際，エステリアはその半分以上を森でおおわれている。)

砂の色は，他では珍しい白色で，半分硬玉か含まれている。そのため日の光によく反射し，朝夕には，空が曇っていない限り，朱色に染まるのである。

その朝やけによく映えた砂浜の上に，アドルはボロボロの衣服をその身にまとい，うつぶせになって気を失っていた。そのまわりには，大小いくつもの木片か散らばり，彼は全身びしょぬれとなっている。

彼はピクリとも動こうとせず，たた白い砂浜の上に，ぐったりと身を横たえていた。

やがて東の空より日が昇りはじめ，海を砂浜を森を，そしてはるか北にそびえ立つ岩山を照らし出した。

森の中で，ヨナキドリが『また長い昼が始まった』と高い鳴き声をあげ，自分の巣へ帰ってゆく。

エステリアは今，初夏の時期を迎えていた。

今の時期，エステリアの昼の長さは夜の２倍以上となり，夏至の日には３倍になると言われている。夜行性の動物にとっては，この時ほどいやなものはなかった。

アトルが意識をとり戻したのは，その長い昼の３分の１が過ぎたころだった。

満ち潮の波が，彼の足元をわずかにぬらし，青く澄み渡った空を北へと向かういわし雲の影が，彼の上を通り過ぎてゆく。

風は暖かく，砂浜は潮の香に包まれている。

アトルは，とりあえず波打ちぎわを離れ，木立の方にむかって歩き出した。

髪の毛は，塩水にぬらしたため，バサバサに乱れ，顔は疲れきった表情を見せている。

砂浜は，上からの太陽と下の砂地の照りかえしによって，かなりの暑さになっていた。

アドルは木かげの中に入り，木の幹に手をかけるとともに，ぐらりと倒れた。

すでに動く力もなく，彼の意識は宙を浮いているかのように不安定だった。

目の前を火花が散り，吐き気がしてくる。海水をたっぷり飲んだらしい。

息は荒く，体中は何かでなくられたかの様な激痛か走った。

ここかどこなのか知りたかったが，とにかく今は体を休めることに彼は決めた。そして日が真南にきた頃，彼はようやく立ち上かった。いくらか体に疲れが残っていたが，なんとか動きまわれることはできた。

彼は砂浜に出て，その辺を歩いてみた。

先程，自分か倒れていた所は，満ち潮の中に隠れている。

『あのまま，気がついていなかったら……』

アトルは少し背筋が寒くなった。

水平線の上には，万年雪をかぶった山々の連なる島，いや大陸か見える。それを見た途端アトルは，ここか一体どこなのか知ることかてきた。彼は，おとといまでの数週間をあの大陸にある港町ですごし，昨日このエステリアへ船で渡ろうとしたのだが，途中激しい嵐にみまわれ，この砂浜に漂着したのである。

彼は，まわれ右をして後ろの景色を見た。

森のさらに奥に巨大な岩の断崖が立ちはたかっている。

『エステリアにかの山あり』と言われているプレシェス山である。その頂上には，直径が200メライという巨大なクレーターが，そしてまた，古き時代の神殿跡もあるという。

アトルは，しはらくその山をにらみ続けた後，砂浜にひざをつき，その手に砂を取ってみた。

他のどの国にも見られない，硬玉まじりの白い砂。

彼はここが，自分の目指して来た国エステリアであることを再確認した。

Beginning 一始まり

バルバドとミネアを結ぶ道を北へ進むこと約30分，アドルの目の前には高さ10メライ，四方をとりかこむ防壁があらわれた。

あれが別名，砦の町と呼ばれるミネアであった。

この町の入口は北側に１つしかなく，南の方角からきた彼は防壁に沿って北側にまわるしかなかった。

しかしそこはまた，崖沿いの道でもあり，一歩踏みはずせば，10メライ下の岩のたくさん突き出ている海に落ちてしまう危険な所であった。

アドルは，慎重に１歩１歩進んでゆき，何とかして北の入口の前まで，たどりついた。

町の入口から北へは，１本の橋がかけられていた。

橋は，やはり海面から10メライほどの高さの所にあり，対岸も崖になっているのが見える。

とりあえず，アトルは，町の中へ入ることにした。

町の中は，整然としており，人々の姿も通りとあちこちによく見られた。

多分バルバドよりは，人口は多いであろう。しかし，活気はそれほどあるとは思えなかった。家という家はひっそりしていて，店はあるものの，客の姿は多く見られなかった。

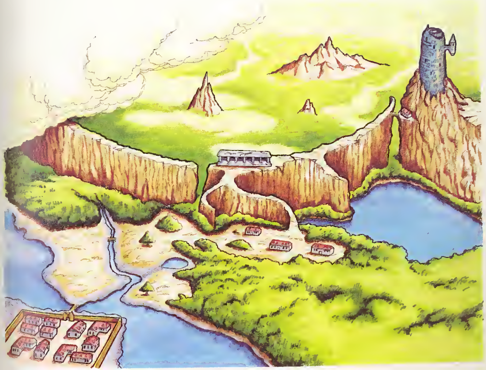
とにかく今日からは，ここがアドルの新たな旅の出発地点となるのである。

アドルは再び町の入口の前に立ち，北にそびえる巨大な塔を見上げた。

あの塔には，何かがあるに違いない。

そんな思いか彼の心の奥底からしてきた。

アドルは，町の中へと入ってゆく。そしてこれから始まる冒険の旅に大きな期待をふくらますのたった。



ミネアの町

すべては，この町からはじまるっ！

Town

ゲームがはじまったときに主人公のアドルがいるのが，ここ，ミネアの町。この町には6軒の店があって，それぞれの店で品物を買ったり，情報を得たりすることができる。エッ，建物は全部で11軒あるって？——ウ〜ン，痛いところをついてくれる。でも，いくら建物があっても，入口のドアが開いているところじゃないと入ることはできないんだ。なぜと聞かれても，そうだからとしか答えようがない。まっ，ドアが閉まっている家の中の人は，ゼピック村へハイキングに行ったのかもしれないし，ひょっとしたら，よそ者（アドルのことだよ）を家にいれるな，なんていう町の掟(おきて)があるのかもしれないね。なんにせよ，冒険に必要なお店はぜんぶ開店しているんだから，それでいいじゃないか！　んーっ，ミネアの町のショップは，年中無休の24時間営業の店ばかりでホントに良かったァ。

おっと，忘れるとこだった。町の中を歩いている人たちとはキチンと会話をして，全25パターンの会話データを網羅(もうら)しておくようにしよう。情報なしでは，当然ながら，『イース』をクリアすることはできないゾ！

◀へー，ずっと東には，ゼピック村というのがあるのか。情報収集はキチンとやっておかなくちゃね！

●このステージで手に入るアイテム（店で売っている品をのぞく）

クリスタル

イースの本 "トバの章"

占いの店サラ

この店には，物語の序盤のキーポイントとなる女性，サラがいる。剣，ヨロイ，タテを装着して，剣士としての装備を整えてからここへくると，"イースの本"について話をしてくれるんだ。

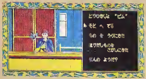
「"イース"は，ずっと昔，この場所にあった国の名前。その歴史を書いたものが，"イースの本"です。"イース"が滅びたとき，6冊のその本も闇に消えたと聞きます。この水晶は，"イースの本"が山の神殿にあることを示しています。剣士どの，本を取りに行ってもらえませんか？」

ここまで言われてイヤと答えたんじゃ，冒険者アドル＝クリスティンの名がすたる。もちろん，OKだ！

「"イースの本"を早く取りもどさないと，たいへんなことになります。まず，ゼピック村にいる，おばに会ってください。」

フムフム，とりあえずは"イースの本"とやらを集めることが，今回の冒険の目的なわけか。サラさん，またあとで会いにくるからね♡

取り引き所ピム



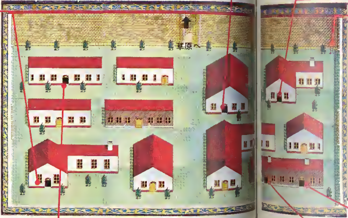
武器や防具以外のアイテムを売り買いできるのは，エステリア国の中でも，ここだけ。売ることのできるアイテムは3種類に限られているけど，ゲームをクリアするのに必要なアイテムをまちがって売ってしまう心配がいらないので，親切と言えば親切。

ゲームがはじまったときは，この店で1000ゴールドのサファイアの指輪を買っておこう。それをなくして困っている人物にプレゼントしてあげると，お礼に1500ゴールドと経験値150がもらえるゾ。だけど，噂によると，この取り引き所では盗品だろうと拾ったものだろうと，どうどうと売っているそうだ。ひでぇヤツだ，ピムってのは！

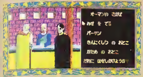
そうそう，神殿や廃坑に入る前には，必ずここでWINGとMIRRORを買っておくようにしよう。とっても高級なSILVER-ARMORは、すでに黒いマントを着た男に買われてしまったらしい。ショック！

〈商品リスト〉

サファイアの指輪	1000G	（買い取り価格）	
WING	2000G	ルビー	1200G
MIRROR	1000G	ネックレス	500G
SILVER-ARMOR	売り切れ	金の台座	2000G



オーマンの酒場



ここには，バーテンと2人の客がいる。とりあえずは彼らの話を聞いてみよう。

オーマン（バーテン）「最近，盗賊が町を荒らしてどうにもならねえ。盗賊狩りをやらねえと……。どうだ，おめえも手をかせねえか？」

筋肉質の男「ずっと昔，この国には"ロダ"という名前の種(たね)があったらしい。種を何に使っていたのか知らないが，その味は他のどんな食べ物にも勝(まさ)るという話だ。死ぬまでに1度食べてみたいもんだね。」

片目の男「俺の名前はドニス。かーちゃんにあげるためにへそくりをはたいて買ったサファイアの指輪をなくしちまった。俺はもう家へ帰れねえ……。盗賊のしわざなんだろうなぁ。」

どうやら，盗賊というのは，エスタリア国でも相当悪い連中のようだ。ちなみに，取り引き所ピムで買った指輪をあげる相手は，ここにいるドニス。だけど，お礼に1500ゴールドもくれるんなら，はじめから自分で1000ゴールドだしてピムから買ったほうがトクなのになあ。も〜う，ドニスってば，おちゃめ！

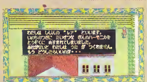
クラーゼの病院

名前のとおり，ふつうの病院。もっとも，ミネアの町には病気などというのは存在しないらしくて，ここでできるのは，もっぱら傷の治療ばかりだ。体力を10回復するのに50ゴールド，薬ひとつが1000ゴールドと，お値段はちょっと高め。ここで傷の治療をするなんて，はっきり言って，バカか，よっぽどのお金持ちの人。だって，体力なんて，平原でボーッとしてれば，タダでどんどん回復しちゃうもんね。

薬も，神殿や廃坑に行くときぐらいじゃないと，まず買う必要はない。でも，せっかく持ってたのに，廃坑や神殿内で薬を見つけて，くやしい思いをすることもあったりするんだ。薬は常にひとつしか持てないから，1000ゴールド損した気分になっちゃうわけだ。

ちなみに，ボクはゲームを解くのに，一度もこの店を利用しませんでした，ハイ。

詩人レア



銀のハーモニカをなくして困っている少女。廃坑の中でハーモニカを見つけたら，彼女のところにとどけてあげよう。お礼にスバラシイ曲を吹いてくれるゾ。ただし，レアの役目は，それだけじゃない。ちゃーんと，後半の塔のステージにも登場するんだ。どんな登場のしかたをするかは，見てのお楽しみ！

防具の店ディオス

こちらの店で買うことができるのは，ヨロイとタテ。ノーマルなプレイ方法では，はじめはCHAIN-MAILだけしか買えないだろうけど，ロゼッティのところで触れたテクを使えば，CHAIN-MAIL＋SMALL-SHIELDが買える。

ゴールドがたまるごとに，だんだんと高級な装備に買いかえていくようにしよう。とは言うものの，ボクはガマンしてお金をためて，1ランク飛びこえて，いきなりREFLEXとLARGE-SHIELDを買っちゃった記憶があるなあ。

それから，SILVER-ARMORはすでに売り切れで，SILVER-SHIELDは，いたずら坊主に持ってかれちゃったんだって。SILVER系の武器や防具がすべてないってのは，なんだかオカシイぞ。

〈商品リスト〉

●よろい	
CHAIN-MAIL	400G
PLATE-MAIL	2000G
REFLEX	5000G
SILVER-ARMOR	売り切れ
●盾	
SMALL-SHIELD	700G
MIDDLE-SHIELD	2000G
LARGE-SHIELD	6000G
SILVER-SHIELD	盗まれた

武器の店ロゼッティ

この店では，3種類の武器（と言っても，すべて剣だが）を売っている。ゲーム・スタート時に持っている所持金が1000ゴールドだから，最初はSHORT-SWORDを買うしかなさそうなんだけど，じつは，いきなりLONG-SWORDを買っちゃうというスーパーテクがあるんだ。やりかたは，108ページを見てくれ。それから，TALWARLという剣は，買わないほうがベター。なにしろ，それよりも強力なSILVER-SWORDが，ある場所でタダで手に入っちゃうんだから。

もっとも，それまでにいろいろと努力しなくちゃいけないんだけどね。

〈商品リスト〉

SHORT-SWORD	500G
LONG-SWORD	2000G
TALWARL	5000G

草　原　Field

まずは，ちょっと経験値かせぎ

写真でつなぐと，とってもキレイな，草原のマップ。東にゼピック村，北東に神殿と盗賊の家（この写真じゃ見えないけどね），そして北には，廃坑の入口がある。その各ステージのつなぎ役として存在するのが，この草原なわけだ。

ここでは，とりあえず，アドルを2〜3レベルも上げておけば，今後の展開がラクになる。早く先を見たいという気持ちはわかるけど，念には念を入れて，地道にキャラを鍛えておいたほうがいいヨ。——なんか，こんなふうに書くと，めんどうな経験値かせぎをやらなきゃいけないようだけど，『イース』ではじつに楽しく，アクション・ゲーム感覚で経験値かせぎができてしまうんだ。レビューのページに書いたとおり，イベントでも経験値がもらえちゃうから，レベルアップはホントに短時間でできる。神殿に入れるだけの強さに鍛えておこうね。

それから，この草原の目玉商品は，なんといっても〝金の台座〟だろう。コレを手に入れれば，まっことゲームがスムーズに進行するようになるゾ。忘れずに拾っておくべし。

●このステージで手に入るアイテム

金の台座

SILVER-SWORD

●このステージに出現する敵

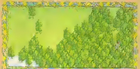
カーロイド

オークロット

リーボル

◀さっそうと草原を進んでいくアドル。この場面で流れるBGM"First step towards wars"も，ユーザーに人気の高い曲のひとつだ。

森



自動植林プログラム（→インタビューのページを参照）で作られた森の木々は，複雑にならんでいるものの，ヘンなところにスキ間があったりして，アレッ？ってところにアドルが入れてしまうことがある。このまま迷路のように木々の間を進んでいけば，どこかべつのところにでられるのでは……などと，あさはかなボクはすぐに考えてしまうのだが，そんなのただの思いすごし。「このゲームでは，イジワルなトリックは一切なくしたかったのです。」とは，プログラマーの橋本さんの弁。

ロダの木

草原の中にそびえ立つ，××グループのCMにでもでてきそうな大きな木——この木についての情報はもう聞いているよね？　そう，エステリア名物の〝しゃべる木〟ってのが，この木なんだ。ただし，ロダの木と会話をするには，あるアイテムが必要。それに，ロダの木は，双子の木としても有名なんだ。話せるようになったら，南のほうにあるもう1本の木ともおしゃべりしてみよう。きっといいことがあるゾ！

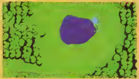
廃　坑

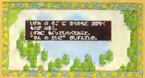
「廃坑へ，はー行こう」などと，ゲームがはじまった頃から意気込んでいてはいけない。なにしろ，廃坑の中にいるモンスターたちは，第一部（Aディスク）では最強のヤツらばかりなのだから。

でも，せっかくきたんだから，中をちょこっとのぞいてくるぐらいなら許す（なにを許すんだっつーの！）。ホラ，赤いイボイボの目玉怪獣が，恐しい勢いで突っこんできたでしょ？　そんなときは，逃げですよ，逃げ。

神殿を完全にクリアしてからじゃないと，廃坑へは入らないほうがいい。廃坑の中で，アドルのレベルは，はいこう（最高）になってくれることだろう。

こんなところに"金の台座"が！


◀『太陽の神殿』では，この位置で金の台座を落とすというトラップがあった。ほらね，よーく見ると，位置が一緒でしょ？



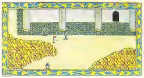
『イース』のトップシークレット，金の台座は，泉の北東の岸にあった！　こんなの自力で見つかるわけがないじゃない，と嘆く諸君，アマイ，アマイ。なんのために〝金の台座〟とネーミングされているのか，そして，この泉の形が何を意味しているのか，キミはまだ気づいていないんじゃないかな？

じつは，同じ日本ファルコムの約半年前の作品『太陽の神殿』に，〝南の泉〟と呼ばれる，よく似た形の泉がでてきたんだ。その北東の位置で，〝金の台座〟を持ったまま〝黄金の鏡〟を洗っていると，あやまって〝金の台座〟を泉の底に落としてしまう，というトラップがあった。つまり，今回の『イース』で見つかる〝金の台座〟は，『太陽の神殿』で冒険者が落としていったアイテムというわけなんだね！

その他にも，〝両目のマスク〟というアイテムがどちらの作品にも登場したり，『イース』でレアという少女に〝銀のハーモニカ〟を渡してあげると，「Templo del Sol（『太陽の神殿』のテーマ曲）」を演奏してくれたりと，『太陽の神殿』を解いた人でなければわからない，ツウな設定が，けっこうでてくる。さすが両作品のプログラミングを担当した橋本さん，見せてくれるねェ！

ゼピック村〜山

イースの本を読める人がいたぞっ！



◀経験値4, 14ゴールドももらえるウヌガンは，序盤戦の絶好のカモだ。かせがせてもらいますぜっ！

草原の東へ行くと，そこはゼピック村。そう，ミネアの町でいろいろと噂を聞いた，あのゼピック村だ。ここで入れる建物はたったの2軒。だけど，どちらもストーリー上で重要なポイントとなるところだ。とくに，老婆のジェバは〝イースの本〟を読めるので，本を手に入れたら必ず彼女に読んでもらうようにしよう。村人もたくさんいるので，会話をしておくことを忘れずに。

そして，北に向かう山道を登っていくと，そこには神殿がある。この周囲にいる，ウヌガンは，草原にいた敵よりは若干（じゃっかん）強いので要注意。もっとも，装備の整ったアドルにとってみれば，経験値かせぎのいいカモになるはずだ。そうそう，ウヌガンたちにまじって，ときどき山道を登ってくる村人がいるんだよね。敵だと思って戦おうとすると会話モードに入ってビックリした，なんて経験なァい？

そしてそして，山道のはずれには，かねてから，問題の盗賊のアジトがある。盗賊たちがホントに悪人なのかどうか，いよいよここで明らかになるわけだ。神殿に入る前に訪ねてみるようにしよう。

●このステージで手に入るアイテム

神殿の鍵

POWER-RING

●このステージに出現する敵

ウヌガン

村長の家

ゼピック村の村長さんの家。入ったとたんに，

「お若いの！ いいところに，こられた。これから話すことを内密にしてくれるか？」

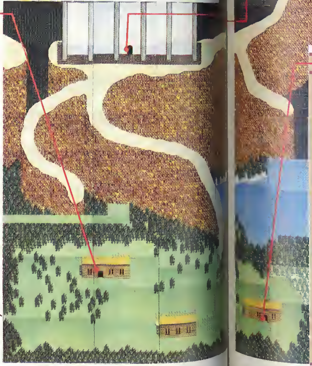
だなんて，よっぽど困ってることがあるようだ。

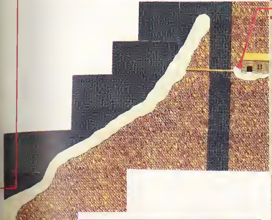
よし，それなら話ぐらい聞いてやろう。すると，村長は悩んでいる胸の内をこう話してくれた。

「村の象徴である銀の鈴が，盗賊に盗まれた。なんとか取りもどしてほしいのだが……。盗賊のアジトは，この村から北へ上がった山の中だ。よろしくたのむぞ！ くれぐれも，鈴が盗まれたことを村人には言わないでおいてくれ……。」

——フーン，盗賊ってのは，そこまで悪人だったのか。よろしい，東京駅の銀の鈴で日曜の10時に待ちあわせ——じゃなかった，銀の鈴くらい，このアドルが取りかえしてきてあげましょう。

どんな過程にせよ，銀の鈴を村長に返してあげると，お礼にすごくいいアイテムがもらえて，その後，村長の家は特設病院となってくれるんだ。つまり，入るだけで，アッという間にヒット・ポイントがフル回復しちゃうのさ！





神　殿

シーンと静まりかえりながらも，デーンとかまえているのが，神殿の建物。この中が，今回アドルにとって，はじめて冒険らしき冒険をするステージとなるわけだ。建物の中は，外観からは，想像もつかないくらいに広い。入口の扉がガリバー・トンネルになっていて，くぐると体が小さくなっちゃうからだとか，遊園地のおばけ屋敷のように，せまい建物の中をうまくレイアウトしているからだとか，説はいろいろあるんだけど，とにかく広い。心して入っていくようにしよう。

なお，クリスタルと神殿の鍵を持ってない人は，まだ入っちゃダメ。ゆーこと聞かないと，中で行きづまっても，知らないからね！

盗賊のアジト

悪名高い盗賊たちが，人目を避けるようにして住んでいるのが，ここ。ゼピック村の村長さんに頼まれたあたりを追求してみると，盗賊のゴーバンは，こう答えた。

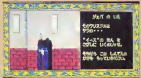
「俺たちが町を荒らしまわってるって？ 冗談じゃないよ。俺たちは，金持ちからは，物を取るが，庶民には絶対に手をださないぜ。それどころか，俺たちのところからも物がなくなるんだ。しかも，なくなるのは，銀製品ばかり。もう，わけがわからんよ。」

——ムゥ，いったい，これはどういうことなんだ？ 盗賊の言ってることが本当だとすれば，何者かが盗賊の名前をかたって，町を荒らしまわっているとしか考えられない。オマケになくなっているのが銀製品ばかりとくりゃ——SILVER-ARMOR，SILVER-SHIELD，銀のハーモニカ，銀の鈴——うん，確かに，そのとおりだ。

待てよ，そういえば，町の連中が，黒マントの男がどうのこうのと言ってたっけ。そうか，その黒マントの男ってのが，神殿の中にいるんだな。よし，神殿に入って，黒マントの男を探すぞ（あまりに安直なアドルくんであった）！

なお，神殿内であるアイテムを手に入れてからここにくると，ゴーバンがその使いかたを教えてくれるんだ。べつに教えてもらわなくても使うことはできるんだけど，一応念のため。

ジェバの家



ミネアの町のサラが言っていた「ゼピック村にいるおばさん」というのが，ここにいるジェバのこと。サラにもらったクリスタルを見せると，とても大切なアイテムをプレゼントしてくれるんだ。それがないと神殿内で行きづまることになっちゃうから，必ずもらっておこう。

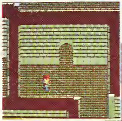
さらに，ジェバは，こうつけくわえる。

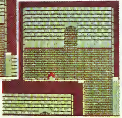
「最近，サラの命が狙われていると聞く。わしは心配でのう。」

おばとしては，やっぱり姪（めい）のことが心配でならないんだろうね。でも，〝命が狙われている〟ってのが，ちょっと気にかかるなあ！

それから，ジェバは，エステリア国の中で古代イース文字を読むことができる唯一（ゆいいつ）の人物なんだ。だから，〝イースの本〟を手に入れたら，必ずこの家に持ってきて，読んでもらうようにしよう。後半にでてくるあるアイテムを手に入れるまでは，ジェバの力を借りるしかないのダヨ。

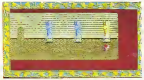
神　殿 Palace
いよいよ2匹のデカキャラが登場!!


◀一見すると，何もなさそうだけど…。


▶下へ行くと――アラ，あったのね〜〜

いくつもの細かな部屋が，通路によって結ばれている神殿内。この通路というのが，意外とクセモノだ。『イース』は正面ななめ上から見おろしたアングルのゲームであるため，通路は縦方向にしか設置されていない。ところが，そこにイヤラシイ罠が仕掛けられていて，下→上へのぼるときは，まだしも，上→下へおりるときには，下の壁にピタリとへばりついていないと，通路があるかどうか見えないようになっているんだ。だから，歩くときは，下の壁に通路があるかどうかチェックすることを忘れないようにするべし。見落としていると，「わ〜ん，暗いよーっ，せまいよーっ，こわいよーっ」なんて閉所恐怖症になっちゃうかもしれないゾ（そんなバカな！）。

この神殿内では，牢屋に閉じこめられているフィーナを助けだし，２匹のデカキャラを倒して，アイテムを集めまわることが目的だ。そのためのポイントとなるのが，ところどころにある金色の像。この像は，クリスタルを持っているから金色に光ってくれるんだけど，それに体当たりすることによって，他の場所の金色の像へとワープすることができるんだ。このワープを使わないと行けないエリアもあるので，歩き残しのないようにしよう。くれぐれも，クリスタルと神殿の鍵を手に入れてから，ここに入るように！


◀金色の像に体あたり！　これで別のエリアにワープできちゃうんだ。

B1F

まずは小手調べってカンジで，敵もでてこないし，迷路のつくりもそれほど複雑でないフロア。宝箱が二つあるけど，そのうちひとつは宝箱の鍵を持っていないと開けることができない。左上のデカキャラ，ジェノクレスを倒すと，B２Fに行けるゾ！

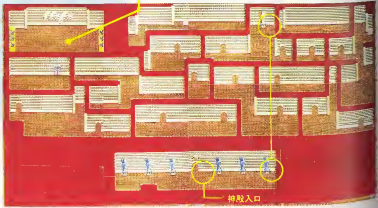
●デカキャラ①ジェノクレス

◀壁のへんてこな模様にさわると，でてくるゾ。本体には攻撃力がなくて，よけるのは炎だけという，ヘンなヤツなのだ。

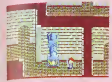
●このフロアで手に入るアイテム

ルビー

RING-MAIL

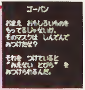


MASK OF EYESの謎


▲何もない壁の前で，両目のマスクを身につけると…

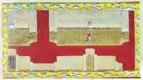
▲ホラ，秘密の通路が現れたゾ！

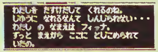
『太陽の神殿』で重要なアイテムのひとつだった〝両目マスク（MASK OF EYES）〟は，『イース』でもやっぱり大切な役割を果たしていた！　コレを装着すると，画面が白黒になってモンスター類が見えなくなるってことはすぐにわかると思うけど，じつは，神殿やダームの塔の中で秘密の通路を見つけだすという効力があったのだ！コレに気づかないと，絶対に今回の冒険を成就（じょうじゅ）することはできない。また，この効力については，MASK OF EYESを持って盗賊のアジトへ行くと，ゴーバンが教えてくれるんだけどね。



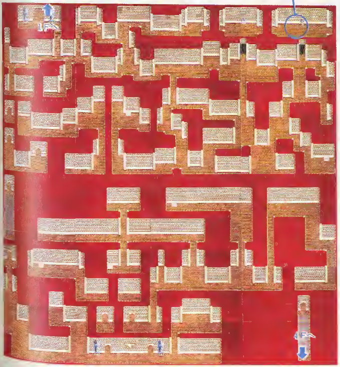
B2~B3F

BGMが激しい曲に変わって，神殿の冒険もいよいよ佳境に入る。B2FとB3Fは，マップを書いて，つないでみると，じつは，ひとつのマップにまとまってしまうのであった，チャンチャン。B２Fの右上にいる少女，フィナーは，『イース』のストーリーの中心人物のひとり。牢屋の鍵を見つけだして，必ず助けだしてあげよう。なお，B１Fとちがって，ここより上の階では静止していても体力は回復しないので，要注意！重要アイテムのひとつ，MASK OF EYESもB2Fのどこかにあるんだな，これが。





◀んー，かわいいフィナーちゃん♥こんなところで出会えたのには，なにか運命的なものを感じるね。まちがっても，となりの牢屋にいるヤツとは，運命的に出会いなんてしたくないよーだ。



●このフロアで手に入るアイテム

宝箱の鍵

牢屋の鍵

銀の鈴

ネックレス

MASK OF EYES

●このフロアに出現する敵

カロン

ブルナー

ルーター

B4F

神殿の最上階。ワープする像がガンガンあるので，よーく考えて行動しないと，宝箱を見落としてしまう危険がある。棄権しようとしても，それこそあとの祭り(ナンのこっちゃ？)。このマップを参考にして，1ブロックずつしっかりチェックしてみてくれ。どーしても行けないエリアへ行くには，そう，例のアイテムを使っちゃうのだ。

左上のデカキャラの部屋へ行くためには，2種類の鍵を持ってないとダメ。迷路内で十分に経験値をかせいで，レベルアップしてから行くと，ニグティルガーはヒジョーにラクに倒せるゾ。

●このフロアで手に入るアイテム

象牙の鍵

大理石の鍵

SILVER-SHIELD

HEAL-POTION

イースの本 "ハダルの章"

デカキャラ②ニグティルガー

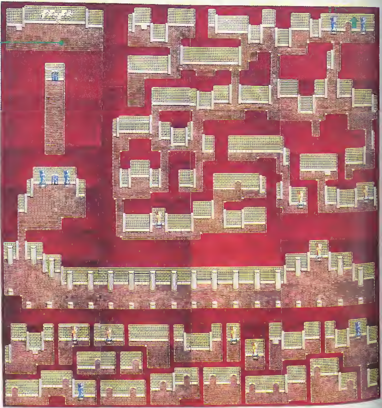
◀ジェノクレスのときと同じように，壁にさわると，壁の模様がウニョウニョと実体化して出現。こんな長いキャラを作られた，キャラデザインのかたの苦労がしのばれマス。

●このフロアに出現する敵

レスコイド

ライアス

ディンベル



廃坑 Mine

美麗、感動の廃坑完全マップ公開！コーカイするなよ！

◀さ～て，鬼がでるか，蛇がでるか。TIMER-RINGを見つければ，少しは進むのもラクになるんだけど…。

一寸先は闇，という言葉がまさにピッタリの恐しい廃坑の中。アドルの視界が円形にさえぎられていて，迷路の道ばかりか，背後に潜んでいる敵さえも，まったく見えない。おそるおそる進んでいくと，突然前から現れたモンスターにキモを冷やされた，なんて経験を何度も繰り返すことだろう。でも，ここがAディスクのラスト・ステージ。ようするに，ここをクリアしなくちゃ，いつまでたってもBディスクが使えないわけだ。ボツ曲を聞くためだけにBディスクを使ってるんじゃ，あまりに悲しかろう，寂しかろう。

そこで，今回の別冊では，そういう人たちを救うために，廃坑内のマップを写真でつなげて，ドーンと大公開してみた。ふだんは全部が見えない欲求不満を，このマップを見てハラしてくれたまえ。こんなことができたのも，ひとえに橋本さんのご協力のおかげ。ただただ，感謝！

B1F

ここの敵は，まだまだ弱い。神殿をクリアしてきたアドルなら，楽勝で進んでいけるだろう。このフロアで気をつけなくちゃいけないのが，右下の通路。下の壁にピッタリとくっついて歩いていないと，まったく見えないのだ。廃坑の下の階へ降りられないという人は、たぶんここでひっかかってるんだと思うョ。

◀ゲゲッ，こんなところに通路が！　ボクもはじめはココを見落としちゃったんだよなー。

●このフロアで手に入るアイテム

HEAL-POTION

TIMER-RING

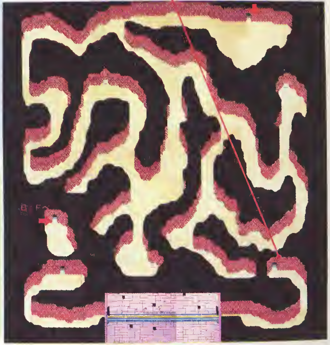
SILVER-ARMOR

●このフロアに出現する敵

ナブロウ

グリエル

オスクロス



B2F

このフロアは，B1Fから降りてきた階段と，B3Fへつづく階段がすぐ近くにある。でも，だからと言って，すぐにB3Fへ降りていっちゃいけない。通路の3か所に，たくみに宝箱が配置されていて，フロアのほとんどを歩きまわらないと，アイテムを拾い集められないようになっているのだ。TIMER-RINGを装備して歩くようにするべし。

●このフロアで手に入るアイテム

ロダの種

銀のハーモニカ

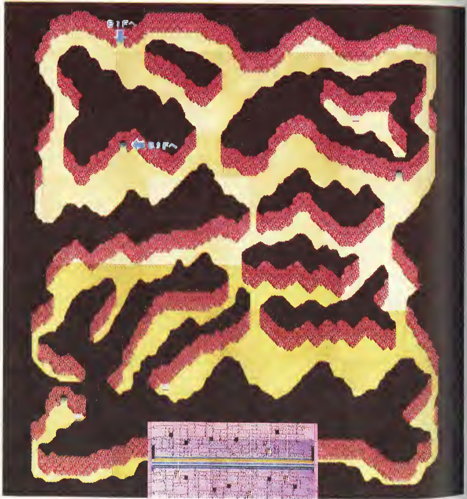
HEAL-RING

●このフロアに出現する敵

ディニック

ウノス

メノン



B3F

廃坑の最下層であるこの階では，さすがに敵も強い。とくにブレイザルには，かなり手こずることになるだろう。最後のデカキャラの部屋に入るためには，このフロアのどこかにある"ダームの鍵"を手に入れなくちゃいけない。デカキャラを倒したら，"WING"を使って，さっさと町へワープしよう。廃坑内を歩いてもどるのなんて，面倒くさいもんね！

●このフロアで手に入るアイテム

ダームの鍵

HEAL-POTION

イースの本"ダビーの章"

●このフロアに出現する敵

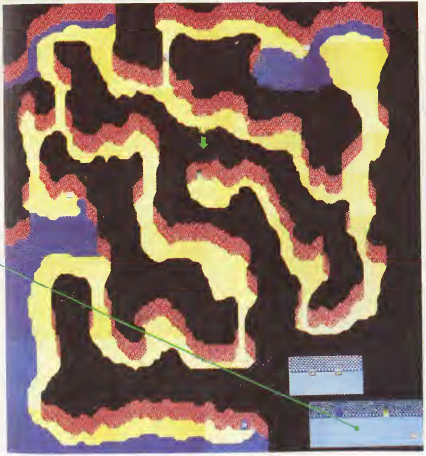
ケラスケン

リメンディ

ブレイザル

●デカキャラ③ヴァジュリオン

◀第一部の最後のデカキャラがコイツ。宝箱を開けようとすると出現するが，とにかく手強い。倒すと，3冊目のイースの本"ダビーの章"が手に入るゾ。



ダームの塔 Tower

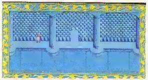
後半の舞台となるのは，全26フロアの複雑な塔だ！

◀ここがダームの塔の入口だ！　この中に入ると，ディスクAとBを交換することになるんだ。気合いを入れていけ！

神殿・廃坑のすべてをクリアしてもどってきたアドルを待ち受けていたのは，ジェバばあさんの貴重なアドバイスだった。

イースの本３冊を手に，言われるがままにその場所へ行ってみると，そこに広がっていたのは，ダームの塔と呼ばれる恐しい塔‼　ここでキミはディスクを入れ替えることになる。そう，このダームの塔の中が『イース』の後半の舞台となるのだ！

ダームの塔の中へ一度でも入ると，もう２度と外にでることはできない(WINGも塔の入口で取られちゃうからね)。つまり，後半では，町へ帰ることも村長さんに体力を回復してもらうことも許されないんだ。



◀回廊の上でじっとしていると，みるみるうちにヒットポイントがMAXまで回復してくれる。こりゃ便利だね♡

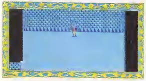
エッ，それじゃ，体力はどうやって回復するのかって？　大丈夫，大丈夫。たしかに塔のフロア内でじっと止まっていても，草原のときのようには体力は回復しないけど，フロアとフロアを結ぶ回廊という場所に静止していると，ホントにアッという間にH.Pが255までリバイブしてくれるんだ。回廊は，あらゆる階についているから，よほどのことでもないかぎり，塔内では体力の心配をしなくていいってワケだ。でも，だからって，セーブするのを怠(おこた)ったりしないように！　思わぬところでトラップに引っかかっちゃうことだってあるんだから……。

◀こういった階段を上下するたびに，フロア数が変化していく。計算まちがいをしちゃダメダヨ。

それから，塔のフロアの数えかたについて説明しておくと，１Ｆ，２Ｆ……というのは，フロア内にある階段を昇り降りすることによって決定されるんだ。回廊にでたからって階が変化するわけじゃないので，そこのところを誤解しないように。フロアを数えまちがえちゃうと，あとあとで困ることが生じるかもしれないゾ。

1F まずは小手調べのフロア

塔に入った直後のフロアは，いきなり３方向に分岐している。それぞれが，Ｂ１Ｆ，２Ｆ，３Ｆとつづいているんだ。ここでフロアの数えかたを良く勉強しておこう。



▲さあ，ダームの塔にやってきたゾ。どんな冒険が待っているのか，わくわくするなあ。

●このフロアに登場する敵

リフリガン

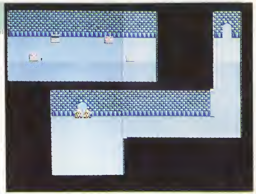
●このフロアで手に入るアイテム

なし

2F 悪魔の指輪を発見！

宝箱が四つもある，取ってもオイシイ階。そのうちのひとつは最初から開いているけど，かまわずに全部開けちゃうといい。入口を守っているリフリガンは，一度攻撃を与えると，どいてくれるゾ。

◀EVIL-RINGを手に入れた。でも，この指輪は，単独で装備すると，一瞬でゲーム・オーバーになっちゃうんだ。悪魔の魔力を消すには，どうしたらいいんだろう？



●このフロアに登場する敵

リフリガン

●このフロアで手に入るアイテム

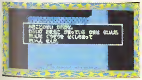
EVIL-RING

MIRROR

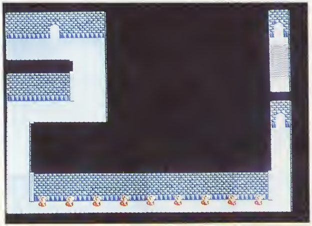
HEAL-POTION

3F 立ちならんだ像の謎

何を隠そう，このフロアには隠し部屋があったりする。あるアイテムを使用することによって，その入口を見つけることができるんだ。隠し部屋の中では，ラーバという老人が，偶像をなくして困っているようだ。偶像を届けてあげると，いい物がもらえるゾ！



▲はじめてラーバに会ったときには，こんなふうに軽くあしらわれてしまう。かまってるヒマがないんなら，自分で歩き回って探せっつうの！



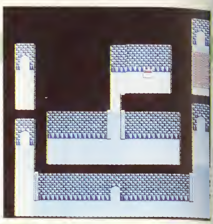
●このフロアに登場する敵

ジェストーナ

●このフロアで手に入るアイテム

BLUE-KNECKLESS

4F カラ箱見つけて,いと,むなし



はじめからフタの開いた宝箱が，部屋の真ん中にポツンと置いてある階。こんなところに用はないから，さっさと通りぬけるべし。

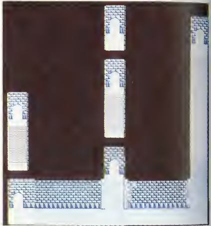
●このフロアに登場する敵

ジェストーナ

●このフロアで手に入るアイテム

なし

5F どの道を選ぶか，それが問題だ



この階は不思議な構造をしていて，６Ｆにつづく道がふた手に分岐している。つまり，６Ｆは二つあるということなのだ。

●このフロアに登場する敵

なし

●このフロアで手に入るアイテム

なし

6F-1 な〜んにもない，ダミーのフロア

６Ｆのうちのひとつは，このとおり，カラの宝箱しかないフロア。けっこう迷路っぽい作りをしているから，ついつい歩き回っちゃうんだよねー。

●このフロアに登場する敵

アキューメイト

●このフロアで手に入るアイテム

なし

6F-2 牢屋に飛ばされたぁ〜の巻。ハクション！

▲ゲゲッ，ノーマスのトライアングルだ！　コイツはバミューダ・トライアングルよりも恐ろしいワープ地帯なのだ。

このフロアに入ると，いきなり画面がフラッシュして，アドルは地下の牢屋へと飛ばされてしまう。オマケに，その際に，持ち物の中からSILVER系の物がすべてなくなってしまって，まさに泣きっツラにハチなんだ。ここを通りぬけるためには，ノーマスの魔力を防ぐアイテムを装備しなきゃダメなようだ。

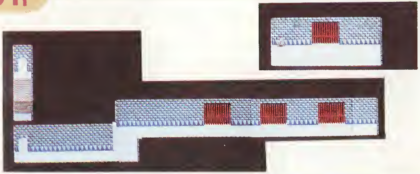
●このフロアに登場する敵

なし

●このフロアで手に入るアイテム

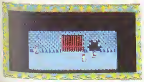
なし

B1F 牢屋から脱出するためには？



アドルが飛ばされた牢屋の中には，すでにルタ＝ジェンマという人物が閉じ込められていた。まずは彼の話を聞いてみよう。そのあと，牢屋の中をウロウロしていれば，ドギという盗賊が助けにきてくれるゾ！

P.S.６Ｆのトラップに２回引っかかると，ドギがオモシロイことを言うヨ。



◀バキッ！と壁を破って，ドギが救出にきてくれた。はじめてこの場面を見たときには，ホントに驚いちゃうんだよねー。

●このフロアに登場する敵

なし

●このフロアで手に入るアイテム

偶像

7F ドギとの再会

牢屋から脱出して，よっこらせと再び塔をのぼり，例のトラップもクリアしてやってきたのが，ドギのいる７Ｆ。そう，牢屋の中でアドルを助けたドギと，再び会いまみえることができたんだ。彼は，またアドルに，とっても大切なアドバイスをしてくれる。いいヤツだね，ドギちゃん！

◀なになに，RODがないと，塔の奥に進めないんだって？ジェバっていうのは，村にいたおばあさんの名前だネ。

●このフロアに登場する敵

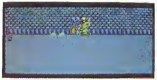
ジノイド

●このフロアで手に入るアイテム

SILVER-SWORD

8F ４匹目のデカキャラ，ピクティモス登場！

ヴァジュリオンと戦って以来，腕がなまっていたというキミ，お待たせしました，デカキャラのお時間です。お相手は，３枚のカマで巧みに料理をする，ダームの塔のシェフ，ピクティモス。ごゆるりとご賞味してちょうだいな。


◀カマキリのデカキャラ，ピクティモスがカマをといでキミのことを待ちぶせている。扉に触れると，例のBGMとともに出現するんだ。

◀ピクティモスを倒して奥の部屋へ入ると，そこには宝箱が二つあった。そのうちのひとつの中味は，もちろんイースの本だ。

●このフロアに登場する敵

ピクティモス

●このフロアで手に入るアイテム

HAMMER

イースの本〝メサの章〟

9F 像の正体はモンスターだった！

このフロアにも，またまたトラップが仕掛けられている。部屋の真ん中にある宝箱を開けると，まわりにある像ノーマスが，いっせいにアドルに襲いかかってくるんだ。でも，わざわざ相手をすることはない。さっさとかわして，つぎのフロアに進んじゃいましょ。

◀オッ，宝箱を見つけたゾ！

◀さっそく開けて，SILVER-SHIELDを手に入れたとたん……。

◀４体のノーマスが襲いかかってきた!! 逃げろ，逃げろ！

●このフロアに登場する敵

ジノイド

ノーマス

●このフロアで手に入るアイテム

SILVER-SHIELD

10F なんにもないんだよ，ここには！

ホントに何もない階なんだけど，今後の展開で，意外と重要な拠点となってくるのが，この10Ｆ。11Ｆへ行く道は２か所にあって，ひとつが悪魔の回廊へとつづいている。きっとキミは，このフロアを何度か通過することになるだろう。

●このフロアで手に入るアイテム

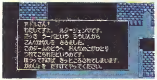
なし

●このフロアに登場する敵

ゾマック

11F-1 ダームの塔に連れこまれた女の子とは？

まともなほうの11Ｆで会えるのは，さっき牢屋の中で会ったルタ＝ジェンマ。彼の話によると，ダームの塔の中にひとりの女の子が連れこまれたというのだ。くそ～，ダルク＝ファクトめ，かずかずの悪事，絶対に許せん！


◀ルタ＝ジェンマは，牢屋からこんなところへ逃げてきていたんだね。それにしても，連れこまれた女の子って，一体だれなんだろう？

●このフロアで手に入るアイテム

？？？

●このフロアに登場する敵

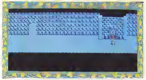
なし

11F-2 悪魔の回廊

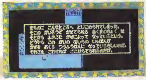
さあ，この階はコワイゾ。フロアの中に踏みこむだけで，アドルの体力がものスゴイ勢いで減っていってしまうんだ。このままの状態では，とてもじゃないけど次の階へはいけそうにない。そこで，だ。ダメージを受けるのを覚悟で，フロアの途中にある扉の中に飛びこんでみよう。この際にちょっとでもタイムロスをしちゃうと，ゲーム・オーバーになる危険性大なので気をつけてくれ。

扉の中の部屋にいたのは，なつかしのラーバ。彼は，悪魔の回廊を清浄化する方法を教えてくれるんだ。話し終わると体力を満タンにしてくれるから，もう一度さっきの要領で10Ｆに帰ればいいわけだね。

◀悪魔の回廊に突入！


◀大急ぎで，右の扉に入る。

◀体力はなんとか持ちこたえてくれたようだ。左にいるのは，ラーバのおじいさん。

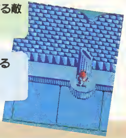

◀そうか，柱を壊せば，このフロアが清浄化できるのか。くれぐれも階を数えまちがえないようにね。

●このフロアに登場する敵

なし

●このフロアで手に入るアイテム

なし



12F お茶でも飲んで,ひと息入れましょ♡

ようやく悪魔の回廊をぬけだすと，そこには迷路状の何もないフロア。ここがだいたいダームの塔の中間地点になるわけだ。ま，データでもセーブして，ひと休みしましょう。

そういえば昔，こんなフレーズがあったよね――あわてない，あわてない。ひと休み，ひと休み。

●このフロアに登場する敵

なし

●このフロアで手に入るアイテム

なし

13F 鏡のフロアPART 1

ダームの塔の中で一番キライなフロアは？ と尋ねたら，たいていの人が迷いもなくココと答えるのが，この鏡のフロア。鏡に入ると，つぎつぎと他の鏡へワープさせられてしまい，よーく覚えないと，なかなかぬけだすことができないんだ。

ここでは，その鏡の迷路を，ペーパー・アドベンチャーの方式にして紹介してみた。このペーパー・アドベンチャーをクリアできれば，実際の『イース』の中でも鏡のフロアがクリアできるって寸法だ。

オッと，RODをまだ持っていないキミは，ちょっと待った！ RODがないと，鏡の中へ入っていくことはできないゾ。まずは左の階段から14Fへ行って，RODを手に入れてから，この鏡の迷路に挑戦するようにしよう。でも，この迷路って，遊園地にあるミラーハウスみたいだね。

●このフロアに登場する敵

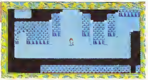
ヴィルバン

ワイルワーラー

●このフロアで手に入るアイテム

SILVER-ARMOR

1



アドルことキミは，ここに立っている。言わば，鏡のフロアのスタート地点だ。どうする？

右上にいるおじいさんに会いに行く。→⑳

右下にある鏡に行く。→③

2

鏡の前までやって来たキミは，鏡の中へと入っていった。

→⑮

3

鏡の前にやって来た。どうする？

鏡に入る。→④

スタート地点まで戻る。→①

4

鏡の前まで飛ばされた。下には，通路が続いている。

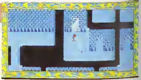
どうする？

鏡に入る。→③

その下にある鏡に行く。→⑪

そのまた下にある鏡に行く。→⑭

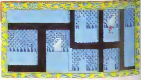
5



キミは，鏡の中へと入っていった。

→①

6

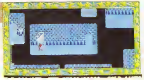


鏡の前までやって来た。どうする？

鏡に入る。→⑧

下の鏡のある所まで戻る。→⑩

7



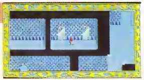
鏡の前まで飛ばされた。右には，通路が続いている。

どうする？

鏡に入る。→⑩

通路に向かう。→オメデトウ！ キミは見事に鏡のフロアをぬけだして，15Fへ行くことができた

8

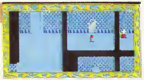


鏡が二つはめ込まれた密室へやって来た。どうする？

左の鏡に入る。→⑲

右の鏡に入る。→⑩

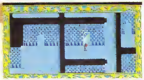
9



キミは，鏡の中へと入っていった。

→①

10



鏡の前まで飛ばされた。上には，鏡がある。どうする？

鏡に入る。→⑦

上の鏡に行く。→⑥

11

鏡の前までやって来た。どうする？

鏡に入る。→⑧

上にある鏡の所へ戻る。→④

下にある鏡に行く。→⑭

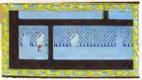
12

鏡の前までやって来た。

鏡に入る。→⑯

左下にある鏡の所へ戻る。→⑬

13

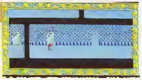


鏡の前にやって来た。どうする？

鏡に入る。→⑱

右上にある鏡のところまで戻る。→⑫

14



鏡の前までやって来た。どうする？

鏡に入る。→⑰

上にある鏡の所に戻る。→⑪

そのまた上にある鏡の所へ戻る。→④

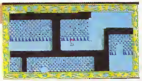
15

ややっ！ 何とモンスターが宝箱を守っている。さぞかし重要な宝物が入っているのではと思ったキミは，このモンスターを一刀両断にし，宝箱を開けた。

何と，失なったはずのSILVER-ARMORを見つけた。そして，君は，そのまま鏡の中へと入っていった。

→①

16



壁の前まで飛ばされた。しかし，道は一本しかなく，どうやら，右上にある鏡に行くしかなさそうだ。→⑨

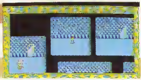
17

どうやら，壁の前に飛ばされたようだ。右には鏡，左には通路があり，その下には鏡がある。どうする？

右にある鏡に行く。→⑫

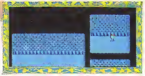
左下の鏡に行く。→⑬

18



壁の前まで飛ばされた。下には通路が続いているが，一本道で，その先にある鏡まで行くしかない →②

19



壁の前に飛ばされた。しかし，道は一本しかなく，どうやら左下にある鏡に行くしかなさそうだ。

→⑤

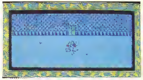
20

老人の正体は，ラーバだった。彼から話を聞いて，キミはスタート地点へともどった。

→①

14F コンスクラード様のお通りだい！

でたでた，5匹目のデカキャラのコンスクラードだ！ このフロアでは，コイツを倒して，2つのアイテムを手に入れることが目的なんだ。コンスクラードなんて，はっきり言って全然強くない。デカキャラの中でコイツが一番弱いと思うのは，ボクだけじゃないだろう。



◀岩のバケモノ，コンスクラードと対決！ 登場するときが，なかなかカッコ良かったりする。

◀ヤッタァ，イースの本を見つけたゾ！ これで5冊目――もうちょっとで全部そろうのか。よ～し，もうひとガンバリ！

●このフロアに登場する敵

コンスクラード

●このフロアで手に入るアイテム

ROD

イースの本 "ジェンマの章"

15F 最強のシールド，BATTLE-SHIELD！

鏡のフロアは無事クリアすることができたかな？ でも安心しちゃいけないゾ。なにしろ，あとでもう1度，あのフロアを通過することになるんだから(ムフフ，意味シンでしょ？)。さて，この15Fでは，最も強力なシールド，BATTLE-SHIELDが手に入る。それに，このフロアからは，16Fと17Fに行くことができるから，見落としのないようにネ。

◀コレが最強のシールド，BATTLE-SHIELDだ！タダで手に入っちゃうなんて，これまたオイシイ。

●このフロアで手に入るアイテム

BATTLE-SHIELD

●このフロアに登場する敵

なし

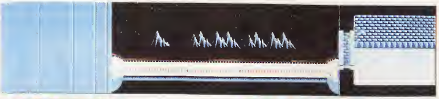
16F ラドの塔に捕われた少女

ルタ＝ジェンマやラーバから聞いた，捕らわれた女の子というのが，このフロアの奥の部屋にいる。じつは，このフロアは"ラドの塔"と呼ばれていて，ダームの塔の外壁にくっついている，囚人の幽閉所なんだ。さすがにその入口のドアはしっかりと閉められていて，ある2つのアイテムを同時に使わないと開けることができない。いろいろと試行錯誤してみてくれ。

●このフロアに登場する敵

アイルホーグ

モルフェス

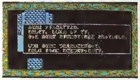


◀二つのアイテムを駆使して，扉を開けろ！ 一歩まちがえると死と直面する，緊張の一瞬だ。

◀中に捕らわれていたのは，とってもカワイイ女の子。あれっ，でも，この子って，どこかで見たことがあるゾ。それもそのはず……。

●このフロアに登場する敵

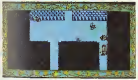
メガネ



◀塔にさらわれてきた女の子というのは，ミネアの町でハーモニカを吹いていた詩人レアだった！ 彼女は，ダルク＝ファクトを倒すための貴重な情報を教えてくれるんだ。

17F ケルマレルの待ち伏せ

このフロアの特徴は，縦に細長い通路があるということ。そこには，ケルマレルというかなり強いモンスターが何匹もいて，通りぬけるのがけっこうしんどいんだ。POWER-RINGを装備して，一気に強行突破するのがいいかもね。



◀ギャギャッ，ケルマレルに囲まれてしまった！ こうなったら，強硬突破するしかないぜ！

◀こういう形になったら，もうこっちのもの。かまわずにどんどん逃げちゃえばいいのさ！

●このフロアに登場する敵

ケルマレル

●このフロアで手に入るアイテム

HEAL-POTION

18F 19階と20階，キミはどっちを選ぶ？

この階には，さほど説明しておくようなことはない。しいて言うなら，出口が二つあることぐらいだろう。19F，20Fと，数字の順番どおりにクリアしていけば，問題はないと思うヨ。

●このフロアに登場する敵

セルナーグ

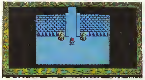
●このフロアで手に入るアイテム

なし

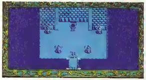
19F 邪悪な力で守られたARMOR

ノーマスのあるところトラップあり，ということには，もうなんとなく気づいていると思うけど，ご他聞にもれず，このフロアでもやっぱりワープのトラップがある。

でも，すでにクリア方法はわかっているよね。そう，6Fで使ったのと同じ方法でいいんだ。



◀ムムッ，またもやノーマスが!こりゃ，なにかトラップがありそうだゾ。



◀準備も整えずに宝箱を開けようとすると，このとおり，画面がフラッシュしてワープさせられてしまうんだ。ワープ先は，上の写真の位置だ。

●このフロアに登場する敵

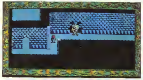
クリオロス

●このフロアで手に入るアイテム

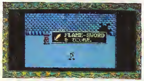
BATTLE-ARMOR

20F 壁の中に眠るSWORDとは?

いや〜，ビビッた，ビビッた。だって，壁の中から突然トゥワースがでてくるんだもん。このトゥワースって連中は，数あるモンスターの中でも最強のヤツらなんだ。トゥワースが開けてくれた壁の穴へ入っていくと……やったあ，最強のSWORDを見つけたゾ！ 真紅に輝く炎の剣だっ!!



◀突如，壁をぶちこわして，トゥワースの一団が現れた!できることなら，戦いは避けたいんだけどなあ（単に面倒くさいからなんだけど……)。



◀宝箱を守っている2匹のトゥワースをどかして，中から手に入れたのは，FLAME-SWORD。意外にアッサリと手に入っちゃったね。

●このフロアに登場する敵

トゥワース

●このフロアで手に入るアイテム

FLAME-SWORD

21F 鏡のフロアPART2 双子のデカキャラ，ヨグレクス&オムルガン

ジャーン！ ダームの塔の最後の難関が，2度目の鏡のフロアだ！ 2度目というだけあって，もちろん以前の鏡のフロアよりも複雑な作りになっている。ここでも，ペーパー・アドベンチャー式にしてフロアの作りを表現してみた。6匹目のデカキャラ，ヨグレクス&オムルガンのいる部屋まで，ガンバッてたどり着いてネ。

●このフロアに登場する敵

ユークリース

ボーディッシュ

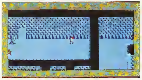
●このフロアで手に入るアイテム

なし

1

まずは，スタート地点の右上にある鏡の前にやってきた。アドルは，意気揚々とその鏡の中に入っていった。 →②

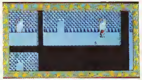
2



壁の前にやってきた。どうやら基本的構造は，前にあった鏡のフロアと同じようだ。あたりを見まわしたところ，左，左下，右に，鏡まで続く通路があることがわかった。どうする？

左の鏡へ行く。 →③
左下の奥の鏡へ行く。 →⑧
右の鏡へ行く。 →⑨

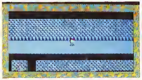
3



鏡の前にやって来た。どうする？

鏡に入る。 →④
壁の前まで戻って選択し直す。 →②

4



広い通路が左右に続いている通路に飛ばされた。鏡は，上下にあるようだ。どうする？

上の鏡に行く。 →⑤
下の鏡に行く。 →⑥

5

鏡の前にやって来た。どうする？

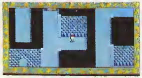
鏡に入る。 →⑦
下の鏡のある所まで戻る。 →⑥

6

鏡の前にやって来た。どうする？

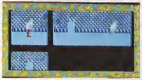
鏡に入る。 →④
上の鏡のある所まで戻る。 →⑤

7



壁の前に飛ばされた。見まわしてみると・・・オヤ？ここはスタート地点だ。 →①

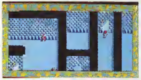
8



鏡の前にやってきた。どうする？

鏡に入る。 →②
壁の前まで戻って選択し直す。 →②

9



鏡の前にやって来た。どうする？

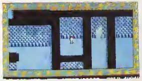
鏡に入る。 →⑩
壁の前まで戻って選択し直す。 →②

10

2枚の鏡がはめ込まれた密室に飛ばされた。どちらかの鏡に入って脱出するしかない。どうする？

左の鏡に入る。 →⑪
右の鏡に入る。 →④

11

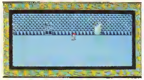


壁の前に飛ばされた。しかし，続くのは一本道であった。アドルは，その先の小さな部屋へと向かった。 →⑫

12

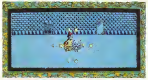
小さな部屋の中を衛兵が厳重に警備している。周囲に注意して探ってみると，鏡があった。衛兵に見つからないようにアドルはそっとその鏡に →⑬

13



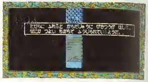
重々しい扉と鏡がある大広間へと飛ばされた。と同時に，アドルはものすごい殺気が，この部屋に漂っているのを感じ取った。 →⑭

14



でたっ！ ヨグレクス&オムルガンだ!! 苦闘の末，アドルはようやくヤツらを倒し，左側のドアへ入っていった。 →⑮

15



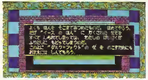
ムムッ，扉に触れると体中に激痛が走って，扉を開けることができない！ どうやらなにかアイテムが不足しているようだ。アドルは仕方なく，ダームの塔を下へとくだっていくのであった。

THE END

25F 塔の最上階 ダルク=ファクトとの最終決戦(ファイナル・バトル)！

さあ，とうとうやってきた，塔の最上階だ！ 部屋の真ん中のフロアにいる人物こそが，ダルク＝ファクト，その人。〝黒いマントの男〟とよばれ，キミが今までその足跡を追いかけてきた，悪の根源なのだ。もはや，アドルに，あともどりは許されない。行け，アドル！ イースの地に平和を取りもどせるのは，キミしかいないのだ!!

◀ついに，ダルク－ファクトのいる部屋までやってくることができた。BGMがメチャメチャかっこいいから，ぜひループするまで聞いてみてね！



◀フン，ダルク＝ファクトなんて名前を残されて，たまるもんかい！ 見てろぉ，今までのあらゆるテクニックを駆使して倒してやるぜ!!

●このフロアに登場する敵

ダルク＝ファクト

●このフロアで手に入るアイテム

イースの本“ファクトの章”

Epilogue ──エピローグ

朝日が昇ろうとしていた。
空は次第に明るみを増し、
塔の輪郭が浮かび上がってくる。
解き放たれたように鳥が鳴き始め、
魔物の姿は潮の引くがごとく消えていく。
アドルの心は、旅を終えた充実感に満ちていた。
すべてが休らぎに満ちていた。
その中で彼は、
長きに続いたイースの歴史を眺(なが)めている。
本に書かれてあったことが
次々と現れては消えていき、
やがて女神の姿が浮かんできた。
その顔はおぼろげだったが、
アドルは不思議と
その二人を良く知っているような気がした。
アドルが静まりかえった地上を見降ろすと、
そこにはジェバの家がひっそりと立っていた。
フィーナの記憶は、もう戻ったろうか？
地上へ帰ったら、真先に彼女に
これまでの出来事を話してやろうと思った。
どこからともなく眩(まば)ゆい光があふれ出し、
アドルを包んでいく。
まるで、その光は、
彼を祝福しているかのようであった。

そして、アドルの新しい旅が始まる……

アイテム・インフォメーション Item Information

すべての謎を解くカギは、アイテムの中に…！

『イース』には，けっこう数多くのアイテムがでてくる。そのほとんどが，なんらかの特別な役割を持っていて，アイテムと効果の相関関係ってのは，かなり複雑だ。ゲームをすんなり解いちゃったって人は，ひょっとしたら，どのアイテムがどの場面で効果があったのか，わからないままに解き終わってしまっているのかもしれない（じつは，ボクがそうだったりする）。

そこで，ここでは今一度，『イース』にでてくる全アイテムのおさらいをしてみることにしよう。ゲームをまだ解き終わってない人には，ちょっと目の毒かな？

武器系

SHORT-SWORD〈ショート・ソード〉

攻撃力：5

武器の店ロゼッティで，500Gで売っている。戦闘ばかりじゃなくて，日常品としても使えるらしい。

LONG-SWORD〈ロング・ソード〉

攻撃力 15

ロゼッティで2 000G。これ以上の品物はないと店の主人はいうけれど，もっと高級なTALWARLが売ってるじゃないか！ うそつき！

TALWARL〈ターワル〉

攻撃力：25

ずっと東の国で作られたという，数少ない剣。でも，このゲームの中では，とくに買わなくてもいいんだよね。ロゼッティで5 000G。

SILVER-SWORD〈シルバー・ソード〉

攻撃力 40

エステリアのどこかに眠っているという，伝説の剣。この剣は災いをよぶので，地中深く眠らせたというが……。

FLAME-SWORD〈フレイム・ソード〉

攻撃力 55

炎で作られた最強の剣。ダームの塔のどこかに隠されている。こんな剣を持ちつづけてると，ヤケドしちゃうぜ，アチチッ！

シールド系

SMALL-SHIELD〈スモール・シールド〉

防御力 5

名前のとおり，小さな盾。お金がないはじめのうちは，これを利用するしかないだろう。防具の店ディオスで700G。

MIDDLE-SHIELD〈ミドル・シールド〉

防御力 15

ディオスで2 000Gで売っている，中くらいのサイズの盾。強さはピカイチだとのこと。

LARGE-SHIELD〈ラージ・シールド〉

防御力 25

ディオスで6 000Gという高級な盾。とても丈夫なのだが，重いのが難点。左手が疲れちゃうよー！

SILVER-SHIELD〈シルバー・シールド〉

防御力：35

ディオスでいたずら坊主に盗まれ，さらに黒マントの男に盗まれた，神聖な盾。神殿の中で見つかる。

BATTLE-SHIELD〈バトル・シールド〉

防御力 50

ダームの塔内で見つかる最強の盾。これは試作段階では“ゴッド・シールド”という名前だったそうな。

よろい系

CHAIN-MAIL〈チェイン・メイル〉

防御力 5

防具の店ディオスで400Gで売っている。風通しがよくて，むれることがないという，いわゆる鎖かたびら。

PLATE-MAIL〈プレート・メイル〉

防御力 15

ディオスで2 000G。大きくてかさばるけど，そのぶん丈夫。丈夫といっても，決して矢吹　丈の丈のことではない。

REFLEX〈リフレックス〉

防御力 25

ディオスで5 000G。軽くて丈夫，まさに実用的なよろい。SILVER-ARMORを手に入れる前は，持っておきたいものだ。

SILVER-ARMOR〈シルバー・アーマー〉

防御力 35

ディオスから黒マントの男が買っていったという神聖なよろい。廃坑の中で見つかる。

BATTLE-ARMOR〈バトル・アーマー〉

防御力 50

ダームの塔の中で見つかる炎のよろい。試作段階では，このよろいは“ゴッド・アーマー”という名前だったんだ。

使用可能なアイテム系

HEAL-POTION〈ヒール・ポーション〉

クラーゼの病院で1,000Gで売っているが，神殿・廃坑・塔内でも拾える。使うと，体力がMAXまで回復する。

MIRROR〈ミラー〉

これを使うと，一定時間，周囲の敵の動きを止められる。ピンチのときに駆使すべし。4回使うと壊れてしまうので，ムダ使いはひかえること。

BLUE-KNECKLESS〈ブルー・ネックレス〉

身につけていると，邪悪な力からその人物を守ってくれる。これを持ってないと，牢屋にワープさせられてしまうアソコをクリアできないゾ！

WING〈ウインク〉

使うと，一瞬のうちにミネアの町までワープできる。神殿や廃坑へ入るときには，ぜひとも持っていきたい。塔の中では使用不能。

MASK OF EYES〈マスク・オブ・アイズ〉

装着すると，神殿や塔の中で秘密の通路を見つけられる魔法のマスク。ただし，装着時には敵の姿が見えなくなるので注意！

HAMMER〈ハンマー〉

ダームの塔の中で手に入る。装着してリターン・キーを押すことによって，使用可能。ある物を壊すために使うんだけど……。

指輪系

POWER-RING〈パワー・リング〉

装着することによって，アドルの強さ（STR）を2倍にできる。ゼピックの村長さんの願いをかなえてあげると，お礼にもらえる。

RING-MAIL〈リング・メイル〉

POWER RINGと対照的に，身につけると，アドルの防御力が2倍になる。神殿内で見つけられる。

TIMER-RING〈タイマー・リング〉

身につけると，敵の移動スピードが半分になる。廃坑や塔の中では，必ず装着しておくようにしよう。

HEAL-RING〈ヒール・リング〉

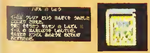
身につけると，どこででも草原と同じように，立ち止まっているだけで体力を回復できる。決してプロレスの悪役（ヒール）用の指輪ではない。

EVIL-RING〈イビル・リング〉

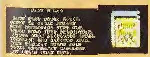
名前のとおり，邪悪な力を秘めた指輪。そのまま指にはめると，アドルはアッという間に死んでしまうのだが，ある別のアイテムと併用することによって……。

イースの本系

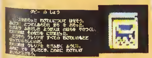
ハダルの章



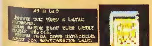
シェンマの章



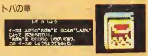
タヒーの章



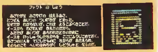
メサの章



トバの章



ファクトの章



持っているだけで効力のあるアイテム系

（よーするに，アイテム・ディスプレイで右側に表示されるアイテムのことだよ！）

ルビー

取り引き所ピムで1 200Gで買ってくれる。効力は，まったくなし。ただ売られるためだけにある，かわいそーなアイテム。

ネックレス

ルビーと同じく，売ること以外に使い道のないアイテム。取り引き所ピムで500Gで買ってくれる。

金の台座

『イース』のトップ・シークレットのひとつとも言われる隠れアイテム。ピムで2 000Gで引き取ってくれるから，コイツは大きい。

サファイアの指輪

ピムで1 000Gで売っている。これをオーマンの酒場の片目の男にとどけてやると，お礼に1 500Gもらえる。

クリスタル

装備を整えて占い師のサラに会いに行くと，もらえる。これを持っていないと，神殿内の像が金色に輝いてくれず，ワープができない。

神殿の鍵

ゼピック村のジェバからもらえる。神殿1Fのデカキャラの部屋に入るために必要。

宝箱の鍵

鍵のかかった宝箱を開けるために必要。神殿内で発見できるので，宝箱を見落とさないですべて開けておくこと。

牢屋の鍵

これもやはり神殿内で見つかる。これを使って，牢屋を開けてフィーナを救出するというのは，以前にも触れたとおり。

象牙の鍵

別名，黄色の鍵。神殿内の黄色い扉を開けるのに使う。コレがないと，ニグティルガーに会えない。

大理石の鍵

別名，緑色の鍵。ご想像とおり，神殿内の緑色の扉を開けるために使う。コレがないと，やはり2匹目のデカキャラの部屋に入れない。

ダームの鍵

別名，青色の鍵。この“別名”というのは，試作段階での仮名称のこと。廃坑のラストで，デカキャラの部屋に入るときに必要。

銀の鈴

ゼピック村の象徴。村長が，コレをなくしてしまって，困っている。神殿内で見つけたら，ちゃんと返してあげよう。

ロダの種

オーマンの酒場で，死ぬまでに一度は口にしたいとつぶやかれている伝説の食べ物（？）。これを食べると，思わぬ物と話をすることが……。

銀のハーモニカ

ミネアの町にいる詩人レアが，コレをなくして困っている。銀製品ばかりなくなるのは，一体ナゼ？

偶　像

ダームの塔の牢屋の中で，ドギからもらえる。ラーバという老人が，コレをなくして困っているらしい。

ロッド

ダームの塔の中ででてくる重要アイテム。これがないと，鏡の部屋でワープができない。

メガネ

これを持っているときに，Rキーを押すと……。これでもう，ジェバのお世話にならなくてすむわけだ。

BLUE-AMULET〈ブルー・アミュレット〉

最後のトラップのカギを握るアイテム。押してもダメなら引いてみな，塔は登るばかりが能じゃない。

デカキャラ攻略法

これでアクション・ゲームの苦手な人も大丈夫！

Dekachara

「イース」というゲームをプレイしていくうえで，どうしても乗り越えなきゃならない難関がデカキャラ。それぞれのモンスターが独自の攻撃パターンを持っていて，見た目はハデでカッコイイんだけど，いざ倒すとなると，けっこうキツかったりするんだよね，コレが。オマケに，戦闘を有利にするRING系のアイテムが，対デカキャラ時にはまったく効果がないときている。アクションゲームが苦手だけどRPGが好き！って人にとっては，少々ツライ難関と言えるかもしれない。

そこで，このページでは，できるだけわかりやすく，7匹のデカキャラの攻略法をご紹介してみた。これで完璧ってわけじゃないけど，これを参考にしてプレイすれば，きっと道は開けるはずだ。くれぐれも，デカキャラの直前でデータをセーブしておくことを忘れないように！

1．ジェノクレス

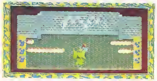
神殿のB1Fを守る，今回の冒険で最初に出会うデカキャラ。横から伸びてくる6本の炎の中で，ワープを繰り返す。その本体自身には攻撃力はまったくないので，体当たりを何度かすれば倒せるんだけど，6本の炎がクセモノ。伸び縮みする炎にちょっとでも触れると，かなりのダメージを受けてしまうんだ。

そこで必勝法。まず画面の中央上部にアドルを持っていき(写真1)，同じ縦軸上にジェノクレスが現れるのを待つ。そして，ヤツがほぼ同軸上に現れたら(写真2)，すかさず下へ駆けぬければ，自分はまずダメージを受けることがなく，ジェノクレスだけにダメージを与えることができるんだ(写真3)。画面の中央のライン上が炎に当たりにくいということを利用したテクニックだ。

それでもどうしても倒せないという人は，地道に経験値かせぎをして，アドルを1レベル上げてみよう。そうすれば，炎にあたってもそれほどのダメージを受けなくなるから楽勝で倒せるゾ。

<写真1>ますアドルを画面の中央上部に配置し，ひたすら待つ。

<写真2>よし，同じ縦軸上にジェノクレスが現れたゾ！



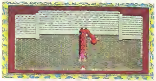
<写真3>速攻で下へ駆けぬければ，こんなふうに炎を避けて敵にダメージを与えられる。今度は，下→上へ同じことを繰り返せばいいんだ。

2．ニグティルガー

壁の模様が実体化したコイツには，神殿の最下層でお目にかかることができる。体の長いムカデの怪物なんだけど，ビデオゲームの『沙羅曼蛇(サラマンダ)』に登場するドラゴン"サラマンダ"とは違って，頭部のみにしか攻撃能力(こちらに対する当たり判定)がない。したがって，頭の部分にさわらずに体の部分に体当たりをしていけば，倒せるわけだ。

と，口にするのは簡単だけど，いざ実行しようとするとけっこう難しいのが，世の常，人の常。考えもなしに敵を追いかけまわしているだけじゃ，ちょっとヨワイ。じつは，ニグティルガーには非常に簡単な必勝法があるんだ。

まず，うまくニグティルガーを誘導して，その体が縦に一直線になるようにする(写真4)。そうしたら，そのままアドルを真上に突っこませ(写真5)，ニグティルガーの体を通りぬけたら，今度は真下へ……という上下の反復運動を1～2回も繰り返す。すると，ホントにアッという間に，ニグティルガーを倒すことができちゃうのだ。たしかに最初の一撃ではダメージを受けてしまうけど，敵の体を通りぬける間に5～6発も攻撃ができるんだから，このテクはヤリですよ，ヤリ！



<写真4>うまくアドルを動かして，ニグティルガーの体が縦一直線になるようにする。

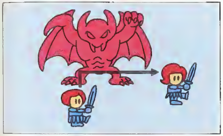
<写真5>まっすぐニグティルガーに突っこみ，振幅の大きい上下運動をしていれば楽勝！

3．ヴァジュリオン

廃坑の最下層の部屋にいる，第一部のラストを飾るデカキャラ。はっきり言って，コイツはデカキャラの中でも1，2を争うくらいに強いので，気合いを入れて戦うことが必要だ。

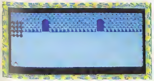
ヴァジュリオンは16匹の小さなコウモリの集合体で，適当な周期で分裂，合体を繰り返す。アドルがダメージを与えられるのは，合体して実体化した瞬間のみで，それ以外のときに触れると，逆にダメージを受けることになってしまう。とくに小さなコウモリに分裂しているときは要注意だ。周囲をコウモリの群れに囲まれたときには，1，2撃のダメージを受けることは覚悟しなければならない。

コイツを攻略するための第一のポイントは，どうやってコウモリの群れをひとつにかためるかということだ。きわめて一般的な方法が，分裂しているときにアドルを画面のスミに持っていっておびきよせ(写真6)，集まりだしたらサッと身をかわす(写真7)というもの。そして，実体となった瞬間に体当たりをすればいいんだけど，この体当たりにもうまいやりかたがある。第1図のように，半キャラだけアドルとヴァジュリオンを重ねて，サッと横に通りぬければいいのだ(写真8)。うまくやれば，一回の実体化で，三撃のダメージを与えることができるだろう。



＜第1図＞　対ヴァジュリオン攻撃方法

<写真6>画面のスミにコウモリの群れをおびきよせろ！



<写真7>集まりだしたら，ちょっと離れてヴァジュリオンが実体化するのを待つ。

<写真8>実体化するタイミングを見はからって，半キャラずらしで横に通りぬければOK。これを何度か繰り返せば倒せるゾ！

ただし，ヴァジュリオンがフェイントをかけてきて，実体化する直前に急に分裂をすることもあるので要注意。このフェイントをかけるかどうかというのは，プログラム中の乱数で決められているので，避けることはできないそうだ。もしも分裂されたら，大急ぎで逃げるべし。

ちなみに，SILVER-SWORDを装備していないと，コイツにはまったくダメージを与えられないゾ！

4．ピクティモス

塔の下層を守っているのは，見てのとおり，カマキリのようなデカキャラ。本体は左右にしか移動せず，それ自体に攻撃力はない。ただし，"ピシュ，ピシュ"というサウンドとともに投げてくる(？)3枚のカマが恐しく強大な破壊力を持っている。いかに強力な装備をしているアドルといえども，そうそう何発もくらうわけにはいかない。

そこでマスターしなくちゃいけないのが，3枚のカマの飛ぶ周期をできるだけ近づけるというテクニックだ。具体的には，なるべくピクティモスから離れたところを歩き回るようにすると(写真9)，3枚のカマの軌跡がはっきりと見えると思う。じつは，このカマというのは，その投げられた瞬間にアドルがいた座標を目標にして，ブーメランのような軌跡(きせき)を描いて飛んでくるんだ。だから，もしも3枚の周期がズレているときには，アドルをピクティモスの本体に近づけたり遠ざけたりすることによって，3枚の周期をほぼ一致させることができる。

そのときが勝負！　ピクティモスが3枚のカマを投げるタイミングがほぼ同じになったら，できるだけ本体から遠くの場所にアドルを位置させ，カマが投げられた瞬間にダーッと本体めがけて突っ込ませれば，1～2秒の間，好き勝手にピクティモスにダメージを与えることができるのだ(写真10)。あとは，カマがもどってくる前に，その圏外へ脱出すればOK。これを何度か反復すれば，ピクティモスを倒せるって寸法だ。

<写真9>こうやって外周ぞいに歩いていれば，カマの軌道がよくわかる。

<写真10>3枚のカマを本体から離れた場所に引きつけたら，突撃開始！　欲張ると，もどってくるカマにあたっちゃうゾ!!

5．コンスクラード

ダームの塔の中層で出現する，岩石のバケモノ。コイツは，グルグルと回転しながら，ある決まった法則で石を撃ってくる(撃たれた石は，ちょうど渦巻き状になる)。もちろん，この石に当たるとアドルはダメージを受けてしまうんだけど，それ以外にも恐しいものがもうひとつある。コンスクラードの中心に光る赤い核がそれだ。コンスクラードにダメージを与えに行った際に，あやまって核に連続で

触れてしまうと，それこそ致命傷を受けかねない。
　と言うわけで，コイツはできるだけ早いうちに倒すのが一番！　そこで役に立つのが，『イース』の基本テクニックのひとつ，半キャラずらしだ。まず，アドルの動きをコンスクラードに合わせて，半キャラずらして通りぬけながらダメージを与える(写真11)。そして，ヤツの横を通りぬけてしまったら，ヤツが移動方向を変えるのに合わせて，再び半キャラずらして横にぬける(写真12)。これを応用して，コンスクラードの周囲を半キャラずらしで回っていれば，それほど苦労することなく倒すことができちゃうわけだ。ただし，このときに気をつけなくちゃいけないのが，決してアドルを，渦巻きを描くように放出されている石より前にださないということ。アドルの移動よりも石の発射の回転周期のほうが速いから，ヘタをすると一気にヤラレかねないゾ。

写真11　下へ移動するコンスクラートの横を，半キャラずらして下に通りぬける。

写真12　そのつぎは，左へ移動するヤツの下側を，半キャラずらして左へ通りぬければ，フォローは完璧！

6. ヨグレクス&オムルガン

　塔のてっぺん近くで現れるコイツらは，デカキャラの中でもNo１に手強いヤツらだ。正直言って，最後のダルク＝ファクトよりも強いんじゃないかという気さえする。FLAME-SWORD，BATTLE-SHIELD，BATTLE-ARMORという最強装備で，心してかからなければならない。
　ヨグレクスが赤鬼，オムルガンが青鬼というシンメトリー（左右対称）な動きをする双子の鬼の顔の兄弟なんだけど，アドルがダメージを与えられるのは，赤い(黄色い？)顔のヨグレクスのほうだけだ。ところがダメージを一撃与えると，ヨグレクスとオムルガンが入れ替わってしまうので，連続して攻撃することはできない。もちろん，その周囲をグルグルと回っている四つの火の玉に触れると，アドルはダメージを受けるって仕組みだ。したがって，常識的には，一撃ダメージを与えたら，いったん離れて，入れ替わったヨグレクスのほうへダメージを与えに行く――という戦法を取るしかない。ただ，よほどの反射神経を持っている人でもないと，何度も火の玉の回る中心に出入りするときに，ダメージを受けることは避けられないだろう。
　そこでご紹介するのが，そうした常識的戦法よりはちょっと効率のいい方法だ。まず，２匹が中心に向かって進んでくるときに，右側の（もちろん左側のときもある）ヨグレクスに一撃を与える(写真13)。そうしたら，その火の輪の中からでずに，オムルガン（元ヨグレクス）と一緒に左へ移動し，二つの鬼の顔が重なる瞬間に，左からきたヨグレクスに一撃を与える（写真14)。
　つづいて，さらに火の輪の中に入ったまま左へ移動し，その輪の中心にいるヨグレクスに一撃を加える（写真15)――このパターンは，１回の交差あたり３撃のダメージを与えられるので，タイミングさえマスターすれば，かなり使えるテクニックだ。さらに腕が上達すれば，火の輪の中心から一度もでずに，ずっと鬼の顔と同じ動きをしていながら倒すということもできるようになる。
　また，コイツらは，その体力メーターの半分以上のダメージを受けると，周囲を回る火の玉の数が４→３→２→１個と減っていくようになっている(写真16)。火の玉が３個以下になったら，もう楽勝。よーく見て確実に一撃ずつダメージを与えていけば，きっと倒せるはずだ。画面の左右のトスミが常に安全地帯だということを覚えておこう。
　それからもうひとつ，最初に必ずヨグレクスにダメージを与えられるテク！　スタート時に，[6]のキーを押しっぱなしにして，まっすぐ右へ移動すれば，こっちはダメージを受けずにヤツに一撃を与えることができるんだ(写真17，18)。これらのテクニックを駆使して，ヨグレクス&オムルガンを攻略してみてくれ！

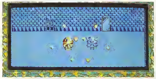


写真13　まず右のヨグレクスに体当たりすると，ヨグレクスとオムルガンが入れ替わる（右の鬼の顔の下にアドルがいるんだョ)。

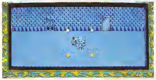


写真14　つづいて，交差時に通りぬけながら，もう一撃（うまくやれば，ここで二撃与えられるかも)！

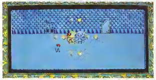


写真15　さらに，左へぬけて，左側のヨグレクスに三撃目！　このテクはぜひマスターしたい。

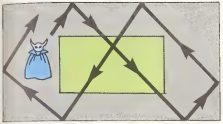
写真16　火の玉が二つになれば，こんなヤツらはもう恐くない。落ち着いて，中心に入るタイミングを見切れ！

写真17　スタート時に，ずっと右のキーを入れっぱなしにしておくと…

写真18　こんなふうに，ヨグレクスに一撃与えられちゃうんだ。ただし，火の玉の輪の外へ出るときには，ちょっと上へ移動しないと，火の玉に当たってしまうゾ！

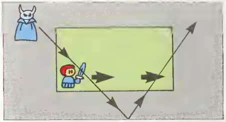
7. ダルク＝ファクト

　“黒いマントの男”とも呼ばれている，『イース』最後のデカキャラ。コイツとの戦闘は，星が高速でななめに流れていく宇宙の小さなステージの上で行なわれる。



≪第２図≫　ダルク＝ファクトの移動軌跡（一例）

　ダルクの移動の軌跡は，第２図のとおり。画面の外周にあたるごとに，直角に方向転換していく。その武器は，アドルのいる座標を正確に狙ってくる魔法の上。ピクティモスのカマと同様に，発射された瞬間のアドルの座標をめざして飛んできて，その座標に達するやいなや，バーンと八方向に飛び散るんだ。この飛び散った火の粉をよけつづけることは，おそらくどんなにアクション・ゲームに精通した人でも難しいと思うので，ダルクとの戦いのポイントは，どれだけ速くヤツを倒せるかということになってくる。
　ただし，ここで気をつけなくちゃいけないことが，もうひとつ。アドルがダルクにダメージを与えた(＝交差した)瞬間，その地点にヒューンと光が集まり，フロアに正方形の穴が開いてしまうんだ（ビデオゲームの『モトス』を思いだしたのは，ボクだけじゃないだろう)。よって，ダルクに触れた直後にボーッとしていると，アドルはアッという間にその穴に落ちて，ゲーム・オーバーということになってしまう。また，一度開いた穴にはアドルは落ちることはないんだけど，うっかり考えもなしにダルクにダメージを与えつづけると，写真19のようなカポシッ！の状態になってしまうことも。フロアの穴の配置を考え，火の粉をよけながらダルクを追いかけなきゃいけないわけだから，それはそれは過酷な戦いになってくるわけだ。
　さて，それでは攻略法は？ということになってくるんだけど，まずスタートのときに，[6]のキーを押しっぱなしにして右へ移動すると，いきなりダルクにダメージを与えることができるので，試してみてほしい（写真20)。
　それと，絶対に覚えていかなきゃいけないのが，ダルクにダメージを与えるときは，一度に３～４撃ずつまとめて与えるということだ。具体的に言うと，ダルクに体当たりをする際に，ダルクの進行方向に近い方向（例：ダルクが右下に移動していたら，右か下）にアドルを動かしながら体当たりをすると，ズバババッと連続してダメージを与えることができるんだ（写真21)。このテクニックを使うと，ダメージを３～４撃分与えたのに対して，穴は最後に交差した１か所しか開かないから，とってもおトク。アドルとダルクの同一方向への移動スピードが同じだということから，**第３図**のような戦いかたが，もっとも効率がいいことがわかる。
　オッと，ちょっと待ってくれ。こうした攻略法をいくらマスターしていても，キミがダルクに関するある謎を解いていないと，99%ヤツを倒すことはできないんだ。ダルクの今までの行動，町が村の人たちの情報から，ダルクの弱点を考えてみてほしい。健闘を祈るっ！



≪第３図≫ダルクとの戦いかた

写真19　しまった，ハマッたあ！――なんて後悔しても，あとの祭り。同じミスは二度と繰り返さないように!!

写真20　スタート時に右へ移動すると，このとおり，ダルクに体当りできる。この直後，すぐに下へ移動すると，もう一度交差できるんだ。

写真21　ダルクにダメージを与えるときは，その進行方向に合わせながら，まとめて３～４撃くらわせてやろう。

イース㊙テクニック集 Technique
めざせ,テクニシャン！

半キャラずらし

▲まず,同軸上でひきつけておいて

▲サッと半キャラ下にまわりこみ

▲ダダーッと突っこめばOK！

ARPGファンには，もうおなじみのテクがコレ。モンスターとの戦闘時に，自分とモンスターとを半キャラクター分ずらして体当たりしていくと，こっちはノーダメージで相手を倒すことができるんだ。ゲームがはじまったばかりの頃は、このテクを使えば，ラクにレベルアップができるだろう。

このテクニックは，デカキャラ以外のすべてのモンスターに対して有効なんだけど，ダームの塔内では，完璧にキメることは難しい。というのも，塔内のモンスターは非常に動きがすばやくて，半キャラずらしをしていても，すぐに同一軸上にまわりこんでくるからなのだ。ゆえに塔内では，TIMER-RINGを常時装備し，壁を利用したうまい戦闘をするように心がけよう。

戦闘せずしてレベルアップ&LONG-SWORDを持つ方法

『イース』では，イベントによって経験値が入るという点については，前にも触れた。それを利用して，ゲームがはじまったときに，一度も戦闘をしないでキャラクターをレベルアップさせる方法というのがあるんだ。このテクを使うと，ものすごくラクに冒険が進められるゾ！

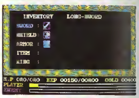
①まず，取り引き所ピムでサファイアの指輪を買う
(所持金0／経験値0)

②オーマンの酒場で，片目の男に指輪をわたす
(所持金1,500／経験値150)

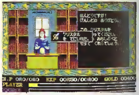
③敵をよけまくって草原の泉に行き，金の台座を拾う

④取り引き所ピムで，金の台座を売る
(所持金3.500／経験値150)

⑤武器・防具屋で，LONG-SWORD，CHAIN-MAIL，SMALL-SHIELDを買う
(所持金400／経験値150)



⑥占いの店サラで，クリスタルをもらう
(所持金400／経験値250……レベルアップ！)



ボツ曲集を聞く方法

BGMがスゴイということで評判の『イース』だけど，ミュージック・コンポーザーの古代氏がこのゲームのために作曲した曲の数は，じつに50を数える。で，ゲームに入れられなかった曲をお蔵入りさせちゃうんじゃ，あまりにもったいないってんで，ボツ曲の中から数曲を選んで，ボツ曲集という形で『イース』のディスクに入れておいてくれたんだ（88，FM版のみ）。それを聞くには，[Y]と[S]のキーを押しながら，Bディスクを立ちあげればいい。ボツ曲とは言っても，ヘタなソフトのBGMなんかよりは，よっぽどスゴイ曲が聞けちゃうのだ！

◀これが噂のボツ曲モード。ボクのお気に入りは，「旅立ち」と「Submission」だ！

パーフェクト・モンスター・マニュアル
ファルコム秘蔵の完全パラメーター&ドット絵付き！

関係ないけど，ボクが小さい頃は，ウルトラマンとか仮面ライダーといったヒーロー番組の全盛期で，〝怪獣博士〟と呼ばれる少年がいたりしたんだ。ボクもその手の番組は大好きで，資料を集めて，自分で〝怪獣大百科〟なるものを作ったりもしたんだよね。写真を雑誌から切りぬいて，ノートにはりつけて，身長・体重・特徴なんかを自分で想像して書いていったりして……。

RPGのモンスターを設定するってのも，けっこうそれと似たノリの作業なんじゃないかな。ソフトハウスでモンスターの設定を考える人は，昔は怪獣好きだったにちがいないと思うんだけどな，きっと。

さて，ここで実戦的な話もひとつふたつ。『イース』にでてくるモンスターの移動ルーチンには，大きく分けて2種類あって，ひとつがアドルと縦か横の座標が一致するとしつこく追いかけてくる「追いかけ」。そしてもうひとつが，アドルの動きに関係なく自由に動きまわる「気まぐれ」というものだ。「気まぐれ」のモンスターは無視していても大丈夫だけど，「追いかけ」のモンスターは，すばやく半キャラずらしで倒すようにしよう。なお，同一キャラでも，出現位置によってちがった性格を持っている場合もあるので，注意すること。

さあ，キミもここに載せたパラメータ表を参考にして，モンスター退治に励んでみてネ。なお，『イース』のモンスターは，1匹につき8パターンのグラフィックが用意されているんだけど，ページの都合上，ななめ向きのパターンのドット絵は割愛(かつあい)させていただいた。本当は，どっと全部紹介したかったんだけどね。

●パラメータ表の見かた

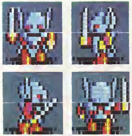
HP	生命力
STR	攻撃力
DEF	防御力
GOLD	倒すと得られるゴールド
EXP	倒すと得られる経験値

草　原

Curloyd
カーロイド

戦いと血を見ることが好きな小人族。短剣を持って攻撃してくるが，まったくと言っていいほど強くない。

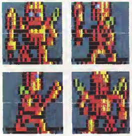
HP	25
STR	19
DEF	11
GOLD	10
EXP	2

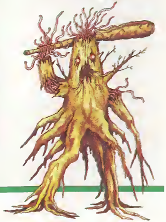


Oacrot
オークロット

こん棒を唯一の武器とする，かしの木で作られた怪物。外見とはうらはらに，じつはカーロイドよりも弱かったりする。

HP	25
STR	16
DEF	9
GOLD	6
EXP	2

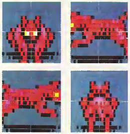




Rheboll
リーボル

草原に住む狼系の動物。動きがすばやく，草原の中では最強の敵。はじめのうちは，戦いを避けるべし。

HP	30
STR	23
DEF	12
GOLD	14
EXP	2

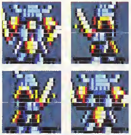


村

Unugun
ウヌガン

墓の下から甦った死人たちで，何者かによって操られているらしい。ゼビック村から神殿へ行こうとする者を妨害する。

HP	50
STR	34
DEF	10
GOLD	14
EXP	2

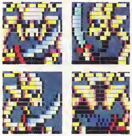


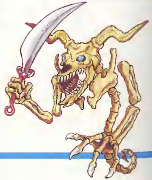
神　殿

Karon
カロン

死して宙をさまよう人の魂を食らう悪魔。ときには自らの手で人を殺し，その魂を食べるという。

HP	50
STR	93
DEF	60
GOLD	50
EXP	40

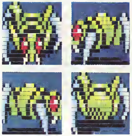




Bolner
ブルナー

神殿無いに巣くう，四本足の虫の怪物。口から糸をはいてエサを捕獲するあたりは，タランチュラの血も引いているのか？

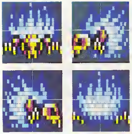
HP	50
STR	97
DEF	70
GOLD	60
EXP	50



Looter
ルーター

火に燃える物は何でも燃やそうとする死霊。その体から発する炎は，水をかけられても消えない。唯一の弱点は頭部。

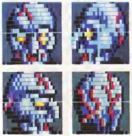
HP	50
STR	110
DEF	100
GOLD	70
EXP	60



Rescoyd
レスコイド

かつて闇の時代が栄えていた頃，地上を荒らしまわっていた巨人族。全滅したと思われていたが，首だけが生きていた。

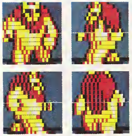
HP	100
STR	140
DEF	105
GOLD	100
EXP	70



Lyus
ライアス

本来ならば南方の地にしか生育しない猛獣。何者かの力によって連れてこられた。突然の環境の変化に狂暴化。

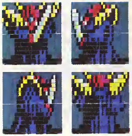
HP	100
STR	155
DEF	120
GOLD	120
EXP	80



Dinvel
ディンベル

闇の王に仕えるモンスター。片手に魔の力をおびた剣を持ち，剣の力を増大させる呪文を唱えながら攻撃してくる。

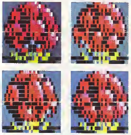
HP	100
STR	167
DEF	132
GOLD	140
EXP	90



Nubrrow
ナブロウ

強力な電気を帯びた触手で相手をしびれさせ，その脳を食らう怪物。廃坑の入口付近にウジャウジャと生息する。

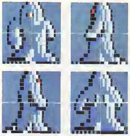
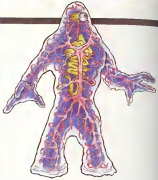
HP	180
STR	185
DEF	110
GOLO	2DD
EXP	200



Gryel
グリエル

弾力性のあるゼリー状の体を有したモンスター。再生能力もあり，腕や体を切り落としても，すぐに治ってしまう。

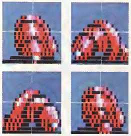
HP	180
STR	200
OEF	120
GOLO	240
EXP	240

Othclos
オスクロス

人間の2倍以上の体長を持つ，巨大なミミズのオバケ　肉食的性格も兼ね備え，人を見ると体をうねらせながら襲いかかる。

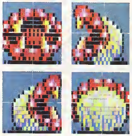
HP	180
STR	220
DEF	130
GDLO	280
EXP	280



Dynick
ディニック

長い間洞窟の中で生活していたため，目が退化し，血のにおいをかぎつける嗅覚か発達した。牙には猛毒を持っている。

HP	2DO
STR	200
DEF	120
GOLD	200
EXP	320



Uhnos
ウノス

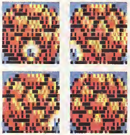
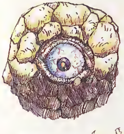
はるか昔，エステリアの草原を走りまわっていた野生の牛の骨に，人の腕の骨がつき，魂がやどった生物。

HP	200
STR	225
DEF	150
GOLO	240
EXP	360

Menon
メノン

巨大竜の目に岩がはりついたものだという説もあるが，正式な発生源は不明。目が前方についているため，後方からの攻撃に弱い。

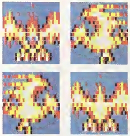
HP	200
STR	235
DEF	160
GOLD	280
EXP	400

Chelasken
ケラスケン

全身からリンを発し，そのリンが常に燃えている怪鳥。空からすばやく舞い降り，その鋭い爪で攻撃してくる。

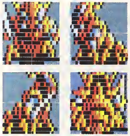
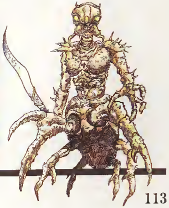
HP	255
STR	210
OEF	160
GOLD	200
EXP	440



Limendy
リメンディ

頭と下半身は虫，胴体と腕は人の怪物で，心臓を二つ持っている。動きが早く，剣さばきもたくみ。

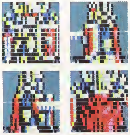
HP	255
STR	225
OEF	175
GOLD	240
EXP	480

Brayzal
ブレイザル

真ちゅう製のヨロイかぶとに身を包み，悪魔に心を売った剣闘士。神殿内で最強のモンスター

HP	255
STR	235
DEF	185
GOLD	280
EXP	510

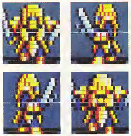


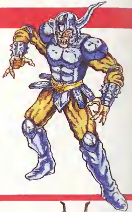
ダームの塔

Refrygun
リフリガン

ダームの塔の入口の階を守る，よろいで身を包んだ兵士。神殿の前を守るウヌカンと同種族のため，酷似した点か数か所に見られる。

HP	255
STR	236
DEF	100
GOLD	280
EXP	510

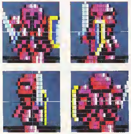


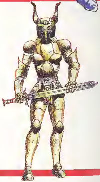


Jestona
ジェストーナ

女性の形を有している唯一のモンスター。しかし，その実体はない。身にまとったよろいをバラバラにしない限り，女の執念で追いかけてくる。

HP	255
STR	236
DEF	120
GOLD	280
EXP	510

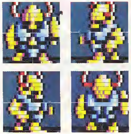




Acumate
アキューメイト

もとはダームの塔の周辺の山々に生息している部族であったか，ダルクの魔力に操られ，塔に巣食うようになった。集団行動を好む。

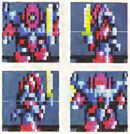
HP	255
STR	250
OEF	120
GOLO	280
EXP	510



Zinoyd
ジノイド

イースのモンスターの中では，唯一左きき。モビルスーツ "ドム" にも似た風貌で，恐しい勢いで獲物に接近する。

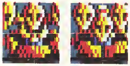
HP	255
STR	244
OEF	120
GOLD	280
EXP	510



Normass
ノーマス

塔の中の重要な箇所を監視する，四つ首の像。ときには邪悪な力によって，動き回ることもある。ノーマスのあるところ，トラップあり……。

HP	255
STR	250
OEF	170
GOLD	280
EXP	510



Xomack
ゾマック

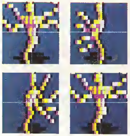
アキューメイトの中でも，ひときわ力の強いモンスター。いわば將校的存在の彼らは，より邪悪な意志をもって，冒険者に望む。

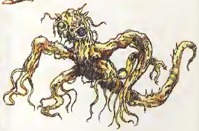
HP	255
STR	244
OEF	120
GOLD	280
EXP	510

Vilvan
ヴィルバン

正確な正体は不明だが，魔力によって怪物となった菌類ではないかと言われている。武器は前後に伸ひた４本の触手で，異常なまでの繁殖能力を持つ。

HP	255
STR	244
DEF	120
GOLD	280
EXP	510

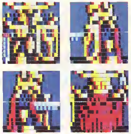


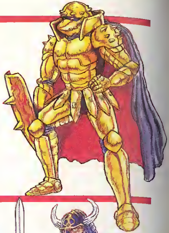


Wilewarer
ワイルワーラー

黄金のヨロイ，盾を身につけた，ブレイザルの同系モンスター。ダームの塔の魔力により，その能力は数段パワーアップされている。

HP	255
STR	248
DEF	146
GOLD	280
EXP	510

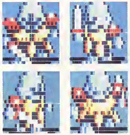




Irebowg
アイルボーグ

ラドの塔の入口を守る戦士。敏捷性が高く，冒険者の周囲をすばやくとり囲み攻撃してくる。

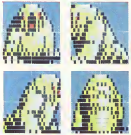
HP	255
STR	256
OEF	144
GOLD	280
EXP	510



Molfes
モルフェス

スライム状の怪物で，その2本の手で信じられないほどのスピードで歩行する。体からは多量の毒素を含んだ冷気を放出するが，炎や熱に弱い。

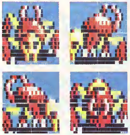
HP	255
STR	260
DEF	190
GOLO	280
EXP	510

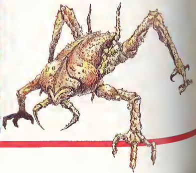


Kelmarel
ケルマレル

サソリが進化した形のモンスター。4本の手ですばやく移動し，尻の毒針によって相手を死に至らしめる。知能もかなり高い。

HP	255
STR	260
OEF	200
GOLD	280
EXP	510

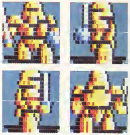


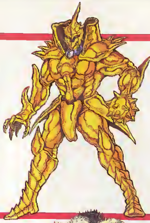


Selnurgue
セルナーグ

左腕が鉄球になっている黄金の兵士。その鉄球は特殊な金属でできており，破壊できないものはないという。

HP	255
STR	256
DEF	140
GOLO	280
EXP	510

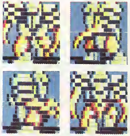




Chryolos
クリオロス

ダルクが送りこんだ兵の中でも，特に異形のモンスター。腕のかわりに突きでた2対の巨大な爪は，どんなよろいでも貫き通すという。

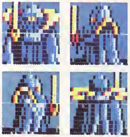
HP	255
STR	270
DEF	140
GOLD	280
EXP	510



Euchreas
ユークリース

悪の化身ダルク＝ファクトの侍従。ファクトの物と同一と思われる材質でできた漆黒のマントは，魔力によってあらゆる攻撃をはね返す。

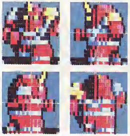
HP	255
STR	270
OEF	160
GOLO	280
EXP	510

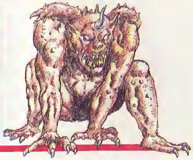


Bordish
ボーディッシュ

塔の中でも強力な部類に入る，灼熱の肉体を持つ魂。その体当たり攻撃は，剣で斬りつけるよりも大きなダメージを相手に与える。

HP	255
STR	274
DEF	170
GOLD	280
EXP	510

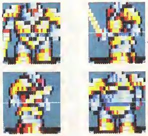




Towars
トゥワース

耐久力，攻撃力ともに並はずれている最強の兵士　手にしているプラチナの剣は，塔内の壁を容易に壊せるだけの破壊力を持つ。

HP	255
STR	290
DEF	234
GOLD	280
EXP	510



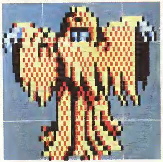
デカキャラ

デカキャラについてのコメントは，「デカキャラ攻略法」のページとダブっちゃうといけないので，ここでは，モンスター・デザインを担当した古代彩乃さんのひとくちコメントを載せてみた。外から見ただけじゃわからない，デザイナーならではの苦労っていうのが，けっこうあるんだね。

Jenocres〈ジェノクレス〉
本名：Fenys Tovah〈フェニス=トバ〉

これは，〝影″のイメージで作れと山根先生に言われたのですが，どういうわけか死神のイメージになってしまいました。変わった色をだそうと努力をした第一号の作品です。このキャラクターには，ボツが多かったんですよ。

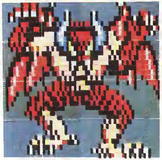
HP	100
STR	?
DEF	58



Vagullion〈ヴァジュリオン〉
本名：Gulba Dabby〈ガルバ=ダビー〉

仮面ライダーの怪人〝コウモリ男″をモチーフに，わりと短時間で作ってしまいました。形は，けっこう気に入ってます。チビコウモリが，ワンキャラクターなのに10パターン以上もあったので，とても苦労しました。

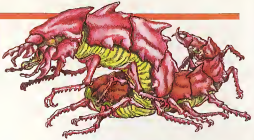
HP	255
STR	230
DEF	224

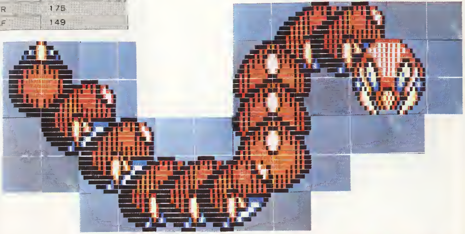


Nygtilger〈ニグティルガー〉
本名：Sems Hadal〈セムス=ハダル〉

このモンスターには，ムカデと竜という二つの説があるのですが，はたしてどちらなんでしょう？私はムカデを意識したので，昆虫っぽい色をめさして，あえて光沢を避けて赤と黒でシックにまとめてみました。腹部のブルーがチャーム・ポイントです。

HP	200
STR	175
DEF	149

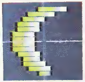


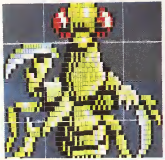


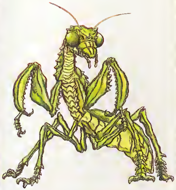
Pictimos〈ピクティモス〉
本名：Manal Messa〈マナル=メサ〉

各パターンのタイリングが全然ちがうし，緑の色の使いかたが悪かったということもあってデザイン的にはあまり気に入ってません。これは一番動きの大きいキャラクターだったので，できるだけスムースに動くように見せたかったんですけど……。

HP	255
STR	264
DEF	232





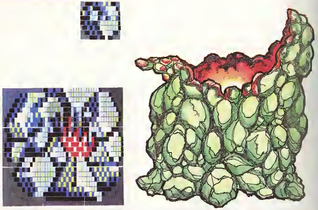


Khonsclard〈コンスクラード〉

本名：Grack Gemma〈グラック=ジェンマ〉

何を隠そう，このデカキャラは，ビデオゲーム『魂斗羅(コントラ)（コナミ）』の岩肌を参考に作ったものなんです。本当は『魂斗羅』のようなシブい色をだしたかったのですが，まだまだ私の技術が未熟だったもんで，うまくいきませんでした。次回作にご期待ください。

HP	255
STR	?
DEF	230



Yogleks & Omrgun〈ヨグレクス&オムルガン〉

本名：Amuda Fukt & Fad Fukt

〈アミューダ=ファクト&ファド=ファクト〉

これは開発スタッフ内で,「ヨーグルト＆オムレツ」という愛称で呼ばれています。赤鬼と青鬼の兄弟モンスターなのですが，エディターのコピー機能を使って，けっこうラクしちゃいました。原画が『グラディウス２』のヴェノムに似ちゃったっていうのも，印象に残っています。

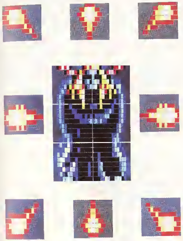
HP	255
STR	270
DEF	238

Dulk Fukt

ダルク=ファクト

堕天使のイメージでやってくれと言われたのですが，そのとき私は直観的に「堕天使＝美形のおに一さん」と思いこのようなキャラを作りました。もっとドットがあれば，切れ目の美形を表現できたんですけどね。

HP	255
STR	?
DEF	?



キャラクター・マニュアル

モンスター・マニュアルに負けませぬぞう！

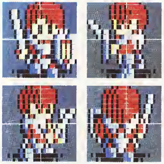
モンスター・マニュアルって企画には良くお目にかかるけど，RPGで登場人物だけを集めたキャラクター・マニュアルっていうのは，あんまり見たことがないよね。それもそのはず，たとえば『ドラクエII』や『ウルティマIV』でそんなことをしたら，莫大な数の人間を紹介しなきゃならないからだ。

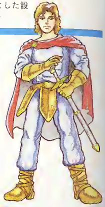
ところが，この『イース』では，うまい具合に，登場人物の数が少ない。

これならキャラクター・マニュアルを作るのにピッタリだというわけで，こういったページができちゃったんだ。これも，"優しさ"をポリシーとした設計の『イース』ならではだね！

Adoll Chrystin
アドル＝クリスティン

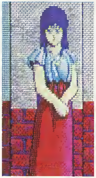
いまさら紹介するまでもない，このゲームの主人公。貧しい農夫の子として生まれたが，そんなことはものともせず，快活で何にでも興味を示す好奇心旺盛な若者。剣を持たせれば，どんな剣でも使いこなしてしまうし，盾でもよろいでも，何でもござれの彼は，まさしく超人的な冒険家と言えるだろう。

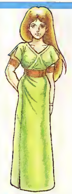




Feena
フィーナ

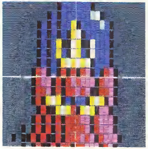
このゲームのタイトル・ミュージックの名前が彼女から取られていることからもわかるように，ストーリーの中でとても重要なキャラ。ダルク＝ファクトの魔力で神殿の中に閉じ込められていたが，アドルにより救出される。しかし，いまだにダルクの魔力によって，記憶を失なったままである。





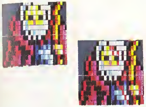
Reah
レ　ア

ミネアの町でハーモニカを吹いている少女。その行動には，謎めいたところが多い。アドルがダームの塔に潜入したことを知ると，自らの身を犠牲にしてわざと塔内に捕われ，ダルク＝ファクトの弱点を探る。フィーナとうりふたつの容貌をしているのには，何か理由があるのだろうか？すべての謎を解くための鍵は，近いうちにみなさんの前に提示されるであろう。



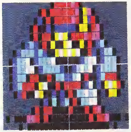
Rauba
ラーバ

ダルク＝ファクトの魔力から逃れるため，ダームの塔の隠し部屋の中に潜んでいる老人。物語の後半では，傷つきながらもアドルに貴重なアドバイスをしてくれる。ドット絵が，ノーマルな状態と血まみれな状態の2種類用意されているのは笑えるでしょ？



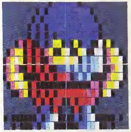
Luther Gemma
ルタ＝ジェンマ

ダームの塔の牢屋の中に閉じ込められている人物。レアが塔内に連れ込まれるのを目撃したり，非常に重要なアイテムを持っていたりと，物語の展開に欠かせないキャラクターである。

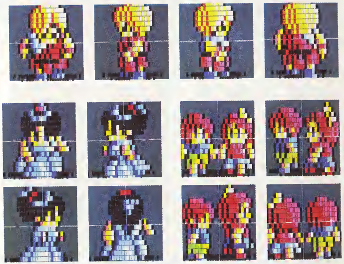


Dogi
ド　ギ

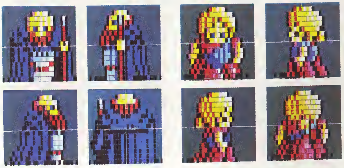
ゴーバンの仲間の盗賊。ダームの塔の中で，さまざまな活躍をしてくれる。彼なしでは，アドルの冒険が達成されることは，あり得ないであろう。



ミネアの町の人々



ゼピック村の人々



裏面, バク面, 隠れ面…？
イエイエ、これが初期プロト版「イース」なんです！

へへっ，今回の取材で，橋本さんからとんでもない物をお借りしちゃったゾ！なんと，まだ開発がはじまったばかりの当時の『イース』のプロト版ディスクなのだ!!　この世にこれ１枚しかない物だそうだから，これは貴重！　実際の商品版とは微妙にちがうところがあったりして，笑えちゃうんだよね〜，コレが。

こんなにオモシロイ物をボクひとりで遊んでちゃ申しわけないってことで，このページでは，プロト版『イース』を徹底解析してみた。町のマップをつなげたあたりからも意気込みがわかってもらえるでしょ？

ミネアの町？

このバージョンでは，町は森の中にある設定になっていたんだ。道にそって右へ行くと，そこは草原なのだ！

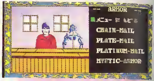
●取り引き所ペル

掘りだしものの種類は，ほとんど製品版と同じ。ただ，サファイアがダイヤモンドに変わっていたから，こっちのほうが高価そう。

●ビルクハイマーの酒場

筋肉質の男に話しかけると「バゴーン！」となぐられてしまうのには爆笑！「片目の男」も「赤毛の職人」に変わっていた。

●防具の店グライアス

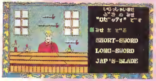


このグライアスというのは，まちがいなく『ダライアス』のパロディだろうね。ウ〜ン，いかにも橋本さんらしい！

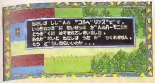
●占いの店ファレル

なるほど，ファレルからサラに名前が変わったのか。剣士の装備をしてこなくちゃいけないってのは，製品版と同じだね。

●武器の店ロゼッティ

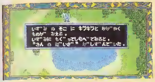


「JAP'S-BLADE」というネーミングは，なかなかユニーク。この直後には「MUR-ASAME」という名前に変更されたんだ。



◀詩人の名前は，レアじゃなくてコルベリアス。そういえば，『魔王ゴルベリアス』なんてゲームもあったっけ。

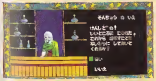
◀見て見て，このキャラ！　ニワトリや白鳥，犬がウロウロと草原を歩き回っている。じつは，最初の『イース』には，家畜をつかまえて売りとばし，お金をかせぐって設定があったそうなんだ。ムウ，それが実現したら「驚異！家畜RPG」なんて見だしがついていたかもしれないね。



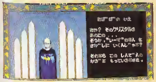
◀金の台座はやっぱりあった！　泉の形も，こっちのほうが『太陽の神殿』に近いような気がする。

◀ゲゲッ，ロダの木が丸っこい！草原に道があるのもプロト版の特徴のひとつだ。

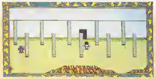
◀廃坑の入口のデザインも，ちょっとちがうのがわかる。中はまるっきり同じで，モンスターだけが変わっていた。



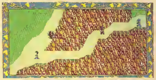
◀あらら，村長さんの家で，ジェバのようなおばあさんがでてきたゾ!?　なんかヘ〜ンなフンイキ。



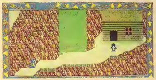
◀どうやら，村長とジェバのグラフィック・データが，入れ替わっていたようだね。それにしても，"おばばの家"ってのはオカシイ。



◀なんじゃあ，この神殿の入口は？　まさか，ここが『太陽の神殿』にもでてきた"千柱の間"だっていうのか？　ウ〜ン，『イース』は奥が深いぜっ！

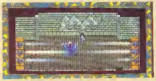


◀ちょっとヘンな感じの，山道の分岐点。一歩でも踏みはずすと，崖の下に落ちてゲーム・オーバーに――なんてことにはなりませんので，ご安心を。



◀山の上にある，盗賊のアジト。あのカッコイイ橋が見れないのが，ちょっぴり残念。

◀盗賊のクラフィックが全然ちがうなあ。青っぽいローブをまとっていて，まさかコイツが黒いマントの男!?（ちがうってば）



◀コイツが，初期設定版のジェノクレスだ！　形こそちがうものの，動きのパターンは同じ。例の攻略法を使えば楽勝だね♥

◀アイテム・ディスプレイを見てみると，こんなカンジ。クリスクルとかのグラフィックがちがってるの，わかるかな？

◀こちらがステータス・ディスプレイ，見たこともないアイテムがゾロゾロとあるでしょ？　MYS-TICシリーズというのが，今のSILVERシリーズなんだ。

●クラーゼの病院

ここが唯一，それほど製品版と変わっていないところ。クラーゼ院長は，やっぱり町の中を歩き回っているのだ。

ライナーノーツもドーンと公開！

ゲームソフトの『イース』，それからキングレコードより発売されているレコード『MUSIC FROM YS』の中には，ボクが書いたライナーノーツが入っているんだ。どちらもファルコム&キングレコードさんのご好意で書かせていただいたものなんだけど，こういった仕事は初めてだったので，けっこう気合いを入れて書いたつもりだ。

そこで恥ずかしながら，ここでは両ライナーノーツの原稿をみなさんにお見せすることにしよう。やっぱり，ボクの『イース』に対する想いは，この原稿を載せずして語れないもんね！

ゲームソフト「イース」編

RPG(ロールプレイングゲーム)を解き終えて，画面に浮かんでいる〝The End〟という文字を眺めている時に胸を過る想いには，大きく分けて２種類ある。

ひとつが，ゲームが解けて良かったという安堵感とそれに付随する自己満足感。そしてもうひとつが，ゲームという媒体を通して，製作者サイドから送られてきたメッセージに対する，いわゆる〝感動〟と呼ばれるものだ。

少なからぬ金額をはたいてソフトを購入し，プレイしている以上，そのゲームを解き終えた時に前者の想いを感じるのは当然のことなのだが，後者のような感慨をもたらしてくれる作品となると，これは極めて少ない。

その点，「イース」は，最大級に近い〝感動〟をもって，ゲームを解き終えた僕達プレイヤーを暖かく出迎えてくれる。

もっとも，感動と言っても，アッと驚くどんでん返しのたぐいとは，ひと味違う。「イース」で得られる感動とは，ひとつの冒険が終わったことに対する純粋な余韻であり，映画で言えば，「インディージョーンズ」や「ロマンシングストーン」といった冒険活劇的作品を見終わった時に感じるあの爽快感にも通じる点がある。

このゲームのタイトル，「イース」は，フランスの人々の間に伝説として伝わる架空の町の名称である。

西暦４世紀，強固なダムによって海から守られていた「イース」は栄華を極めていたが，旅人に誘惑された王の娘がダムの門を開けてしまい，その町は一夜のうちに水没してしまったと，いくつかの書物に記されている。

このゲームの舞台となる「イース」が，その伝説上の町と果たして同一のものなのかどうか，僕にもわからないが昔から神秘的な作品を作らせたら右に出るソフトハウスはないと言われている日本ファルコムだけに，ゲームとしての料理の仕方は，流石という言葉を使わずして表現のしようがない。

ディスクをブートさせると，いかにも手の込んでいることがわかるタイトル画面が，フワッとディスプレイ上に浮かび上がる。哀愁と神々しさを感じさせるBGMが静かに流れ出し，プレイヤーをいつまでもそこに引き止めようとするのだが，ゲームをプレイしたいという刹那的感情で，僕は別れのリターンキーを押す。

すると，今度は一転して明るい画面と軽快なBGMの町の場面となる。そこで，町の住人達と会話を繰り返していくうちに，僕の心はいつしか「イース」の町へ，アドル・クリスティンの元へと感情移入している！

その後は，もう制作者サイドの思うがまま。　僕はアドルその人となり，「イース」の世界を駆け巡り，モンスターと戦い，アイテムを拾い集め，フィーナとダルク＝ファクトを追い求めているのだ。

ある時は，廃坑の暗闇の中で，周囲に潜んでいるモンスター達に怯えながら，またある時は，塔の回廊を意気揚々と進みながら…。

そうしたゲーム展開の中で，ともすればダラダラとしてしまいがちな長篇ストーリーを，ピシッと引き締めているのが，要所要所に配置された６種類＋１のデカキャラだ。そもそも，この〝デカキャラ〟という言葉は，同社の「ザナドゥ」で用いられて以来，業界内で頻繁に使われているようになった隠語なのだが，「イース」のデカキャラは「ザナドゥ」のそれとは違って，それぞれが個性的な攻撃方法・弱点を有している。

分裂しては合体するヴァジュリオン，オプション(？)を振り回しながら２匹で攻めてくるヨグレクス&オムルガンなどを初めて見た時には，プレイヤーは必ずや驚愕するに違いない。

確かに，このデカキャラ軍団は，今までのゲームと比較すると，かなり強い部類に入る。RPG以外は苦手だという人にとっては，少々厳しい関門となるかもしれないが，反復練習すれば，倒すのは不可能なことではない。むしろ，デカキャラを倒した後，［F 4］キー（SAVEのキー）を押す時に，また一歩ゲームが進んだという喜びを覚えるのは，僕だけではないはずだ。慣れてくると，デカキャラのいる場所を見つけるのが，砂漠でオアシスを見つける時のような快感にさえなってくる。

さらに，この「イース」を語る上で忘れてはならないのが，その音楽性の高さだ。最近，ゲームのBGMにも世間の脚光が当たりはじめ，レコードショップに「ゲームミュージック」という新しい棚が目立つようになってきたが，ゲームセンターのゲーム，いわゆるビデオゲームと，パソコンゲームとの間には，ハードの性能の差もあって，まだまだ大きな開きがあると考えられていた。

ところが，この「イース」によって，その考えは根本から覆されそうだと言っても過言ではないだろう。88のFM音源の限界まで駆使している感さえある素晴らしいミュージックが，場面や状況が変化するごとに，惜しげもなく次々と奏でられていくのだ。

映画において音楽が非常に重要な要素を占めるのは，みなさん先刻ご承知だと思うが，今やそれはゲームソフトというジャンルに関しても同様である。業界No.1のミュージック・コンポーザーを擁しながら，「イース」では，候補曲50曲の中から最終的に15曲まで絞り込んだというから驚きだ。もしも「イース」が，ＢＧＭも何もない作品だったら，そのゲームとしてのおもしろさがどれだけ減じたか，みなさんにもおわかりいただけるだろう。

今，ゲームソフトは，それまでの玩具的イメージを脱して，ひとつの文化創造物へと大きな飛躍を遂げようとしている。単なるゲームではなく，そこから何かを感じ取れるような作品が主流となる時代に向けて……である。

そうした状況下で，「イース」が生まれた。プログラム，グラフィック，シナリオ，ミュージック，その他様々な要素が美しい協和音を奏でることによって，「イース」は見事に独自の世界を作り出すことに成功した。この作品を自分のパソコンでプレイしているみなさんも，きっと自分なりに「イース」のバックグラウンドや作者のメッセージを肌で感じ取っているはずだ。

「イース」はやがて来る新たなる時代へ向けて，RPGというジャンルを背負って立つ旗頭的存在なのである。

「イース」は，僕にとっても非常に思い出深い作品となった。テストプレイや制作スタッフだけの完成記念パーティーにもお招きに預って，ソフトの制作過程というのを目の当たりに見せていただいた。

最後に，そうした貴重な経験や，今回のパソコンソフト史上初とも言えるライナー・ノーツの場を提供して下さった，日本ファルコムの加藤社長，井上部長，プログラマーの橋本氏，その他大勢の「イース」制作スタッフのお礼の言葉を持って，この原稿を締めくくらせていただくとしよう。

87年６月８日

ゲーム評論家　山下　章

レコード「MUSIC FROM YS」編

ゲーム・ミュージックに寄せる熱き想い　（ゲーム評論家）　山下　章

いまさらあらためて言うまでもなく，僕はゲーム・ミュージックが好きだ。約９年前，インベーダーゲームの♪ドゥッ，ドゥッ，ドゥッ，ドゥッ……という歩行音を友達と口ずさみあっていた頃から，その兆候が現れていたのかもしれない。その当時は，音楽性という観点からとらえると，お世辞にも「いい」とは言えなかったゲーム・ミュージックも，９年間のゲームの進歩と共に，いまやひとつの楽曲として聞くに十分耐えうる完成度の高い芸術作品へと変化してきた。

ひとくちにゲームと言っても，業務用ゲーム（いわゆるビデオゲーム），パソコンゲーム，ファミコンゲームとさまざまな種類があるが，その中のパソコンゲームのミュージック・シーンを考えてみた場合，この『イース』ぬきでは，とうていそれを語ることができないような気がする。

『イース』は，最近はやりのRPG（ロールプレイング・ゲーム）である。主人公のアドルが，その世界に散らばった〝イースの書〟を集めて，謎の敵ダルク＝ファクトを倒すまでを描いた物語だ。

近頃，ゲーム業界では，「難しいゲームがおもしろいゲーム」と考えられる風潮があるのだが，この『イース』はそれに真向から対立して〝優(易)しさ〟をコンセプトに制作されている。すなわち，トリックなどはできるだけ素直なものにして，ゲームプレイを楽しんでもらうというプロセスに重点を置き，誰にでもエンディングまで行ってもらうことを意図した作品であるわけだ。

『イース』は，発売と同時に売れに売れた。そのコンセプトの斬新性もさることながら，『イース』ほど，その音楽性の高さで評判になった作品も珍しい。もともと音源という点では貧弱な機能しか持たないパソコンで，業務用ゲームにも勝るとも劣らない美しい音色を実現したことに対して，全国のユーザーから絶賛の声が集まった。また，秋葉原のショップの店頭で『イース』のデモをしていると，おおよそゲームなどには関心のなさそうな人たちが，その音楽に魅せられて足を止める，といった光景を僕は何度も目のあたりにしている。『イース』にとって，ゲーム・コンセプトとゲーム・ミュージックは車の両輪であり、そのどちらも水準を超えたレベルであることを示す良い一例であろう。

ここで決して見のがしてはならないのが，『イース』のミュージック・コンポーザー，古代祐三君の手腕だ。彼の場合，ミュージック・コンポーザーといっても，単なる作曲家としての仕事にはとどまらない。そのイメージにあった曲の楽譜を作るだけならは，おそらく作曲を少してもかじったことのある人なら容易にできる作業てあろう。イメージにあった曲を作ったうえに，さらにイメージにあった〝音〟を作る――これが彼の仕事なのである。『イース』が最初に制作されたPC-8801SRシリーズには，「YM-2203」という音源LSIが組み込まれているのだが，その音源LSIの持つポテンシャルをフルに生かして，自分の作った曲にピッタリの音を作りだすという作業は，それこそ並大抵のものではない。業界広しといえども，パソコンの音源を使いこなすという意味では，古代祐三君の右に出る者はいないのではないだろうか。

このレコードには，その原曲のPC-8801SR版の音が収録されている。ゲームに使用されたすべての曲はもちろんのこと，Bディスクを立ち上げて［Y］［S］のキーを押していると聞くことができる未使用曲13曲もすべて収められている。未使用曲は88版にしか入っていなかったので，88以外のユーザーのみなさんにとっては，まさに必聴ものだ。加えて，88ユーザーが聞けなかった，X１，FM，MSX用のPSG３声によるオリジナル曲（こちらは石川さんの作曲）も完全収録。さらに，このレコードのために演奏されたアレンジ版５曲も出色の出来に仕上がっている。まさしく，『イース』の音楽のすべてを収めた１枚と言っても，過言ではないだろう。

今，こうして原稿を書いているときにも，BGMに『イース』の曲を流しているのだが，ふと目を閉じると，あの懐しい『イース』の冒険が，つぎつぎと走馬燈のようにまぶたの裏に映っては消え，消えては映っていく。そう，ゲーム・ミュージックとは，他のジャンルの音楽と違って，一度自分が経験したことを再び想像力の中で凝似体験させ得る，ニューメディアでもあるわけだ。今後とも，ひとりでも多くの人が，このゲーム・ミュージックの素晴らしさを理解してくれることを願ってやまない。

――この一文を，素晴らしい楽曲群を創造し，パソコン・ゲーム・ミュージックの可能性を大きく拡げてくれた，親愛なる古代祐三君に捧ぐ――

1987年９月10日

開発室直撃インタビュー

日本ファルコム『イース』チームの巻

ファルコムの新事務所は、前の場所のイーストだ！

今年（87年）の8月に，日本ファルコムが引越したってことをみなさんはご存知かな？　引越したと言っても，同じ中央線立川駅の南口で，以前の場所からそれほど離れていないところにある立派なビルの1フロア。この本の取材で，ボクも初めてその新事務所を訪れることになったんだ。

日本ファルコムの名前の由来は？

駅の近くのロッテリアでサンパチトリオをお昼がわりにしてから，さっそくファルコムにおじゃまると……ウ〜ン，これは広い！　以前にくらべると，1.5〜2倍はあるだろうスペースに，机がビッシリ，その上にパソコンがギッシリとならべられている。

ザッと見わたすと，社員の人数もちょっと増えたって感じ。やっぱり以前のところでは人口密度が高くなりすぎたから，もっと広いところへ引越すことにしたのかな？

そうそう，ファルコムというと，昔はショップだったことで有名なソフトハウスなんだけど，新しい事務所でもちゃんとショップの部分は残っている。主にファルコムのソフトやグッズ関係のものを取り扱っているようだから，近くの人は買いに行ってみるといいかもね。ひょっとしたら，木屋さんや橋本さんといった有名プログラマーの顔も見れるかもしれないヨ。

そんなこんなで事務所内を見回していると，加藤社長と『イース』のメイン・プログラマーの橋本さんがボクを出迎えてくれた。そうだ，せっかくの機会だから，まえまえから疑問に思っていたことを聞いてみようっと。

山下「加藤社長は，なぜご自分の会社に『日本ファルコム』という名前を付けられたんですか？」

「ん〜，これはいきなり難しい質問ですねえ。僕は昔，タイに何年かいたことがありまして，国際援助のプロジェクトの調査団のコンピュータ部門の担当をしていたんです。それで，その頃から，パソコン・ショップを経営することとゲームを作ることが夢だったんですが，いざ自分の会社を作るというときになったら，けっこう安易にネーミングしてしまいましてね。〝FALCON（鷹）〟という単語をもじってつけたんです。というのも，その当時は，〜COMという名前が業界ではやってましたし，当時人気の『スターウォーズ』でミレニアム・ファルコン号というのがありましたから，言葉のひびきが良かったんですね。ただ，〝ファルコム〟だけだとちょっと軽い感じがしたんで，頭に〝日本〟というのをつけました。最近では，その頭をおいてきぼりにして，〝Falcom〟だけがひとり歩きをしてる感じですけどね。」

なるほど，ネーミングっていうのは，意外なところから生まれてくるものなんだなあ。——オッとっと，そんなことに感心してばかりもいられない。今日は『イース』の取材にきたのだった。美人のお姉さまに入れていただいたコーヒーに手をつける間もなく，あわただしく席を立ったボクは，橋本さんに案内されて『イース』の開発チームの面々が待つ一角へと足を運んだ。

▲見つけました，ファルコムのあるトミオービル／　昔より駅から近くなって，通いやすくなりました（と言っても，わずか500mぐらいだけど）。

いよいよ開発チームとご対面

山下「まずは『イース』の開発のコンセプトからお聞かせください。」

ボクの質問に，『ダライアス』が30万円なら買ってもいいとふだんから口にしている橋本さんは，ていねいに答えてくれた。

「最近のパソコンのRPGっていうのは，かなり難しくて終わらせるのには相当な根性がいりますよね。はたして，それが本当におもしろいのか疑問に感じてきたんです。それで，そういう作品とは逆に，マニアではない一般の人々でも気軽にプレイできるような，とっつきやすいゲームを作ってみたいと考え『イース』を制作しました。」

ウン，たしかに『イース』は，RPGにありがちな「ハマルんじゃないか」というヘンな疑いの心を持たずにプレイできる，素直なゲームだ。ひとつの目的をクリアすると，自然に次の目的がわかるように設定されている。

「『イース』の広告では〝優しさ（Kindness）〟というのを前面に打ちだしています。これは，僕達開発の人間がプレイヤー・サイドに立って，プレイヤーがよりゲームを楽しみやすいように制作してやろうと考えたからなんです。たとえば，どこでもセーブができるようにする。セーブが限られているゲームだと，ムダな努力を何度もすることがありますからね。それから，『イース』では，RPG特有のくどい経験値かせぎもできるかぎり避けました。経験値かせぎっていうのは，単純作業になってしまうと，どうしても飽きてしまいますからね。とにかく，ユーザーの立場になって考えるっていうのが，『イース』の最大のコンセプトだったと思います。」

あとから聞いた話によると，橋本さんはご自分でもけっこうゲームをプレイするそうで，最近では『ガンダーラ』『サイキックウォー』『ドラキュラII』『ファザナドゥ』あたりをクリアしたんだって。忙しい合い間をぬって，よくそんなにゲームをする時間があるなあなんて感心もしたんだけど，それだけいろいろなゲームをプレイしているからこそ，ユーザーの気持ちが良くわかっているのかもしれないね。プログラマーではあるけど非常にゲーマーに近いっていうのが，ボクの橋本さんに対する正直な印象だ。

それから，『イース』でもうひとつ驚かされるのが，開発期間がわずか5か月足らずだったということだ。最近では開発に1年ぐらいかかるソフトもあたりまえになっているのに，それだけの短期間でどうしてあんなに完成度の高い作品が作れるのか，秘密を知りたいところ。その点について，橋本さんは次のように語ってくれた。

チーム・ワークの勝利

「これはもうチームワークの勝利と言うしかないでしょう。それこそ言いたいことを言いあって，納得のいくまで話しあう。それによって，そのあとの開発スピードが速くなるということの繰り返しでしたから。ただ，開発中の5か月間は，開発員一同，『イース』のこと以外は何もできませんでしたけどね。」

チームワークの話にうつると，『イース』開発スタッフの面々が，我も我もと身を乗りだしてきた。

まず最初に口火を切ったのが，ファルコムの語りべこと山根さん。『ザナドゥ・シナリオII』をプレイしたことのある人なら知っているだろうけど，Vorpal-Weaponを持っていた文字モンスター，Tomoo Yamaneその人だ。山根さんは『イース』では，主に背景データやタイトルのグラフィックなどを担当している。

「『イース』の地形データっていうのはけっこうパワーにまかせて作っちゃったりしたんですけど，たとえば〝木〟ひとつを考えてみても，2キャラクタ使っていて，右側が光っていて左側が暗く描かれています。で，木のてっぺんのパーツには，木・平地・砂地・水辺のそれぞれにさしかかっている物があるんですが，木にさしかかっている場合は，うしろの木の明るいほうに面している物と暗いほうに面している物の2パターンがあるんです。結局木のパターンだけで16種類も描いたわけなんですが，マッパー（マップを実際に作っていく人）がどれがどれだかわからなくて，適当にやっちゃったみたいですね，ハッハ。そうそう，それでマッパーの倉田氏が苦肉の策として作ったものに，〝自動植林プログラム〟というものがあるんですが，木のてっぺんをPUTしたときに下のキャラクターを見て，合成してグラフィック化してくれるという，聞いてみると非常に便利そうなプログラムなんです。ただ，そのプログラムは一度学習させなければいけないんて，すべての条件を覚えさせるのに非常に時間がかかりました。まあ，いわばちょっとした人工知能プログラムとでも言いましょうか。結局トータルで300以上のデータを登録したわけなんですが，野原の上のほうの森なんかは，すべてこのプログラムで作られたものなんですよ。」

▲一見すると事務所でも，中ではちゃんとグッズも売ってマ〜ス。「どんどん買いにきてください」とは，麻雀がとっても強いという噂の井上部長のお言葉。

▲これが「イース」の開発スタッフがいる一角。となりでは，富に元気な木屋さんが「ソーサリアン」のプログラミングをしていた。

山根さんっていう人はけっこうひょうきんな人で，話の中に笑いが絶えることがないってカンジなんだけど，そのグラフィック・デザイナーとしての手腕はかなりのものなんだそうだ。以前は「ドット野郎・山根」なんて呼ばれてたこともあるんだヨ（知ってるかな？）。

山根さんに続いて話をしてくれたのは，問題の（？）〝自動植林プログラム〟の倉

◀加藤社長、橋本さんと対談中の風景。ふだんじゃ聞けないようなオモシロイ話も飛びだしたのだ。

田さん。倉田さんは，マッパーの他に，『イース』のFM―7／AV版の移植も担当している。

「僕は例の人工知能プログラムを駆使して木をならべていったんですが，意気ごんで木をいっぱい立てたものの，スクロールの際にうねるということで，涙ながらに減らしていきました。あと，マッピングのときに，シナリオ・ライターと口論することもしばしばでして，たとえば，塔の中のここここに人を置いてくれという指定がきたときなどに，なんでこんなところに配置しなきゃいけないのか疑問に思ったら，『こんなところでコイツ何を食って生きてんだよ！』なんてイチャモンをつけたりして……。単にシナリオ・ライターをいじめてるだけかもしれませんけどね。」

倉田さんがファルコムに入るきっかけとなったプログラムは，FM―7用のなつかしのAVG『異次元からの脱出』なんだそうだ。そういえば，ボクもあのゲームはプレイしたかったんだよなあ。でも，いつまで待っても88版が発売されなくて……。それにくらべると，今はすぐにソフトがいろんな機種に移植される。いい時代になったもんだ。

さて，つぎにお話をうかがったのは，もうひとりのマッパーで，『イース』をPC―98へわずか2週間で移植したという桶谷さんだ。

"コピロン"にもお話しをうかがった

「『イース』は正面上方から見おろした画面構成のため，扉を縦方向にしか置くことができません。だから，神殿や廃坑の中を迷路っぽくするのが，けっこうツラかったですね。それから，ボクは98版の移植を担当したんですが，FM音源ボードを持ってないユーザーのためにBEEP音でBGMを入れておきました。でも，2曲しか入れられなかったので，ハーモニカをレアに渡したときのBGMや，悪魔の回廊のBGMがないんです。入れなかったほうが良かったかなあ，なんて，あとから後悔してるんですけど……ハハハッ。」

おつぎは，シナリオ・ライターでもあり，MSX 2版の移植版のプログラマーでもある，宮崎さんのご苦労話。

「そうですねえ『イース』のシナリオを書いているときに一番困ったのは，メッセージがすべてひらがなだってことですね。たとえば，〝廃坑〟という言葉は漢字で書くと一目瞭然ですが，ひらがなで〝はいこう〟と書くと何が何だかわからないんです。今度シナリオを書くときは，ぜひ漢字を使いたいですね。」

ウーン，『イース』の製作スタッフは，みなさん目立ちたがり屋だなあ。ボクが質問しなくても，どんどんオモシロイ話をしてくださる。てなわけで，つぎは，ベーマガ誌上で〝コピロン〟というペンネームで，すっかり有名になった『イース』のキャラクター・デザイン担当の古代彩乃さんだ。

「ホントはもっと大きなキャラを作りたかったんですよね。決められたワクの中だと，どうしても自分が作りたい物が作れなくて……。まあ，次の機会に期待してます。ね，橋本さん！」

ミュージックは移植者泣かせ!?

なるほどねえ，プログラマーっていうのは，こうやって各セクションからくる要望もうまく調停していかなくちゃいけないのか（〝次の機会〟っていうのも，なんだか気になるゾ）。オッと，そうそう，『イース』と言えば忘れちゃいけない，音楽プログラマーのかたがたの話も聞いてみよう。まずは，PSG版の曲のほとんどを作られた，ボクと同い年の石川三恵子さんだ。

▲今度は，マップ・デザイナーの桶谷さんからお話をうかがう。ヤヤッ，テーブルの上にあるビンはナンだ!? 対談中にこんなコマンドを入力しちゃいけません――「DRINK××××」。

▲とってもキレイな社長室の中。加藤さんは忙しそうに，お仕事をしていた。来年の新春発売予定の「××××」の企画を練ってるのかな？

「FM＋PSG音源6声使用の完成された曲をPSG 3声にアレンジするっていうのは，本当に大変な苦労でした。X 1ユーザーのかたがたからは，『手抜きだ』などの苦情もいただきましたが，決して手は抜いていません！ FM音源版のオリジナルから，単にメロディー，サブメロディー，ベースを抜いて3声に置きかえたわけじゃないんです。各曲の個性を残しつつ，88版に勝るとも劣らない迫力をだすことに命をかけたのです！」

――うん，これはボクもそう思う。X 1版の音は，今までのPSGミュージックの中では，傑出した仕上がりなんじゃないだろうか。事実，『パソコンサンデー』の収録中に，出演者の小倉さんや高橋さんがX 1版の音を聞いて，「コレ，FM音源でしょ？」とのたまわったくらいなんだから。X 1ユーザーのみなさん，たしかにFM音源ボードには対応しなかったのは残念だけど，PSG版のBGMも決して捨てたもんじゃありませんヨ。

88ユーザーのボクが，素直にそう思うんだから，コレ，ホント（そういえば，橋本さんもさかんに，X 1ユーザーのみなさんに謝っていた）。

さて，インタビューの最後にひかえしは，パソコン・ミュージック業界の第一人者と言ってもおかしくない，古代祐三さん。彼に，『イース』で苦労したことを語ってもらった。

「『イース』の音楽を作る際に自分でミュージック・ドライバーを作って，その上でプログラミングをしていったのですが，作っていくうちに，だんだんそのドライバー上でてる音だけじゃ満足できなくなってくるんです。それで，勝手にドライバーを改良しちゃうんですが，これで一番災難を受けたのが，プログラマーの橋本さんでした。そのたびごとに新しいドライバーをプログラムに組みこんでいって，結局，完成版の『イース』には，3種類のミュージック・ドライバーが入っているんです。そうそう，移植の人たちも泣いてましたね。」

ミュージック・ドライバーを何度も改良する――口で言うのは簡単だけど，その裏には，なみなみならぬ努力があったに違いない。『イース』の完成度の高いミュージックは，そうした妥協を許さない姿勢から生まれているとだとあらためて実感させられた。

ファルコムの目ざすものは

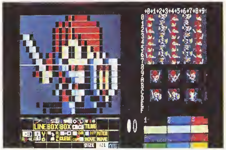
これで一応，『イース』のスタッフ全員へのインタビューが終わったわけだけど，最後にひとつ，一番聞きたかった質問を加藤社長にしてみた。

山下「日本ファルコムは，今後どのようなものを作っていきたいとお考えですか？」

「いや～正直言って，どうしたらいいのか，みなさんにお聞きしたいですよ。『ドラゴンスレイヤー』シリーズを存続するかどうかは別にして，何か新しいことをやってみたいですね。教育ソフトなんていうのもやってみたいし……。ゲームでしたら，ゲームをプレイすることによって，その人が新しい体験をしてくれて，人生にひろがりを感じてもらえるような作品を作っていきたいですね。今でこそ，ゲームはあまり良くないものというイメージでとらえられていますが，はたして，数百年前に冒険小説などが世間にでてきたときに，それらは良いものとして受け入れられたでしょうか？ しかし，今，冒険小説を読んでいて，それを悪いことだなどと批判する人はどこにもいません。つまり，ゲームは近い将来，世間でキチンと位置づけられる可能性は十分あると思うんです。それが将来も〝ゲーム〟と呼ばれているかどうかはわかりませんが，私たちとしては，それに貢献できるようなソフトを生みだしていきたいですね。」

さすがパソコンソフト業界で1，2を争うソフトハウスの社長，しっかりとした考えを持っていらっしゃる。そう，ゲームが単なる〝遊び〟の域を脱する日は，将来きっとやってくるとボクも思うんだよね。それがはたして，映画や小説のような形になるかどうかはわからないけど，文化媒体と呼ばれるところまで成長してくれたら，これ以上うれしいことはない。ゲームがそうやって成長していく過程を目のあたりに見られるボクらは，なんという幸せな時代に生まれたんだろう――そんなことを考えながら，ボクは日本ファルコムの新事務所をあとにした。

最後に，橋本さんが，ニューゲーム――まだ発表できないけど，たぶんみなさんのご想像どおり――のプログラミングを着々と進めていたということを，ここに記しておこう（'88年2～3月頃の発売だってさ！）。



▲これがファルコム特製のグラフィック・エディタの画面。キャラを指定すれば，サブ・スクリーンでアニメ処理も見れちゃうんだ。

『イース』開発スタッフ・プロフィール

名前：橋本昌哉
担当：イースPC88開発, X-1シリーズ移植
生年月日：昭和36年5月2日
出身地：愛媛県今治市
出身校：某高校卒業
特技：夜が強い
弱点：朝が弱い, 娘とタツノオトシゴに弱い。
自慢できること：極度の集中力（言い換えれば, 相当しつこい）
失敗談：X-1にFM音源を対応させなかった事。
趣味：E ギター, ゲーセン通い
今, 一番やりたいこと：現在制作中の新作を早く完成させてゆっくりしたい。

名前：宮崎友好
担当：シナリオ, MSX 2 版, イース
生年月日：昭和43年1月18日
出身地：東京
出身幼稚園：富士見台幼稚園
出身校：中央大学在学中
特技：電車の中で立ったままねむれる。
弱点：背中
失敗談：スプライトを使わずにMSX2 版のイースを作ったこと。実はスプライトを知らなかったという噂も…。
趣味：音楽をきく。TVを見る…その他たくさん。
今, 一番やりたいこと：車の免許が取りたい。でも時間がない。
読者へのメッセージ：MSX 2 版のイースは, プログラマーとしての初仕事です。よろしく。

名前：桶谷正剛
担当：98版イース
生年月日：不明。橋本さんより若いよ。
出身地：大阪
出身校：某大学を中退だよ。
弱点：むずかしい話がきらいです。
失敗談：イースの98て 2 DD版と 2 HD版のエンディングが違っている。予期しないことでした。
趣味：機械いじりが好きです。
今, 一番やりたいこと：本を読みたい。
読者へのメッセージ：98版はFM音源ボードをつないでやってください。なくてもできるけど, 格段にゲームがおもしろくなります。

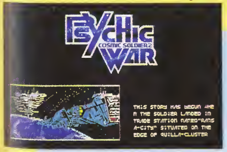
名前：倉田佳彦
担当：マップ, FM版イース
生年月日：昭和42年3月28日
出身地：長野県
出身校：早稲田大学理工学部に在学中
弱点：英文
失敗談：いっぱいありすぎて……。
趣味：ビリヤード
今, 一番やりたいこと：どこでもいいから海があおくてヤシの木のはえているところへ行きたい。
読者へのメッセージ：今回がプログラマーとしての初めての仕事でした。おおめにみてください。

名前：山根ともお
担当：グラフィック
生年月日：ひ, み, つ
出身地：千葉（らしい）
出身幼稚園：不詳
出身校：不詳
特技：どこでもねむれる。
弱点：しっぽをふまれると弱くなる。
自慢できること：…？
失敗談：思いつかない。
趣味：お祭り。
今, 一番やりたいこと：どこか遠くの温泉に湯治に行きたい。
読者へのメッセージ：勉強しないと, ソフトハウスにしか就職できなくなるぞ。
そんけいする人：ハンフリー・ボガード。
あいしょう：ボギー。

名前：古代彩乃
担当：キャラクターデザイン(モンスター)。MSXイースのキャラクターとグラフィック。
生年月日：昭和45年4月17日
出身地：日野市だよ
出身幼稚園：保育園だもん！
出身校：ひみつ。バレるとやばい。
特技：ドラゴンを書くこと。山根せんせの似顔絵をかくこと。
弱点：昔のキャラクターと兄。
自慢できること：ドットで絵がかけるかもしれない。正面の歩くパターンを左右反転で作ること。
失敗談：ドラファミの, ディルギオスのデッド・パターンと, ディルキオスが火を吹いたとき。MSXのイースのEDのアドルの横顔。ベーマガのファンタシー通信にイラストを送ったこと。
趣味：絵を書くこと。資料をあつめること（今はインドと仏教。）
今, 一番やりたいこと：コナミにあそびに行きたい。
読者へのメッセージ：みじゅく者です。すいません。DEKAキャラに関しては, ゲームセンターのゲーム並に作るつもりなので, 見てて下さい。
そんけいする人：コナミのサラマンダのキャラクターデザインをされた人。と, モアイ氏と, ヘビメタさとえさんと, しもねたケンちゃんと, 大仏まりさんと, その他もろもろ。MSXチームが一番すき。
あいしょう：のーてんむすめ, こびろん。

名前：古代祐三
仕事：おんがくをつくることです。
生年月日：昭和42年12月12日
出身地：日野市
出身校：豊田保育園→日野第5小学校→日野二中→日大櫻丘高校
特技：「有名なマンガの名前だけをいただいて自分のレコードを作ってしまうとこかのあーちすとが作るような曲」を書くことだッ！
弱点：顔の表情や行動て, 考えていることがわかってしまうこと。
自慢できること：指が逆に80°ぐらい曲がること
失敗談：数えきれない程ある。
趣味：ゲーセン, ビリヤード, ボーリング, 旅行, 麻じゃん。
今、一番やりたいこと：きまってんだろ！そんなこと‼
読者へのメッセージ：酒の飲みすぎには注意しよう！ブ○な女には気をつけよう！
今、一番ほしいもの：金, 金, 金ェ‼
そんけいする人：レオナルドダビンチ

名前：石川三恵子
担当：音
生年月日：昭和39年1月23日
出身地：神奈川県
出身幼稚園：宿河原幼稚園
出身校：大妻女子短期大学
特技：車の運転
弱点：鼻がひくい
自慢できること：自力でゲームを解くことができないこと。
失敗談：デバックは二度とやらせてもらえない。
趣味：ひなたぼっこ。
今, 一番やりたいこと：おひるね。
読者へのメッセージ：ゲームをやりすぎて死んだ人はいません。どんどんゲームをやりましょう。



●対応機種：PC 9801シリース（3.5',5"ディスク）
PC-8801シリーズ（5"ディスク）
PC-8801SRシリーズ（5"ディスク）
X 1 シリーズ（予定）
FM-7シリーズ（予定）
MSXシリーズ（ROM：予定）
MSX2（3.5'ディスク：予定）
（注PC-88版は1ドライブ対応,
PC-88SR版は2ドライブのみ対応です）
●価格：8,800円
●発売日：1987年6月26日
●発売元：工画堂スタジオ内KGDソフト
〒162 東京都新宿区市谷台町11
☎03(353)7724

『コズミックソルジャー』の第二弾はますますテンポのいい超能力RPGだ！

鬼羅さん，とうとうやりましたっ！

イヤ～，やりましたよ，鬼羅さん！　『サイキックウォー』　40ページ，思わず力が入りました!!　これで鬼羅さんにも，申しわけが立ったっていう感じです……。

――いきなりこんな風に書きだしても，読者の人には，何が何だかさっぱりわからないと思うので，ちょっと説明を。じつは，工画堂の作品とボクの本との間には奇妙な関係があって，『チャレンジ！　AVG&RPG[I]』のときには『コズミックソルジャー』，『[II]』のときには『覇邪の封印』，そしてこの『[III]』では『サイキックウォー』と，発売のタイミングがピッタリ一致してるんだよね。ただし，ボクの本を全部持っているという，誠実で謙虚で献身的な聖者(アバタール)のような読者の人ならお気づきだと思うけど，『I』には，あの名作『コズミックソルジャー』が載っていない。だけど，当初の予定では，『I』の掲載予定ソフトの中に『コズミックソルジャー』が含まれていて，いったん工画堂の鬼羅さんのところへ掲載のお願いに行ったこともあったんだ。鬼羅さんもそれに大乗り気で，わざわざお手をわずらわせて，そのために原稿まで書いてくださった。

それがナゼ載らなくなってしまったのか？――これはページ数とメ切りの関係としか言いようがないんだけど，鬼羅さんの原稿をお蔵入りさせてしまったボクは，以来，工画堂スタジオに対しては申し分けない気持ちでいっぱいで，KGDソフトという名前を見るたびに，「ハハーッ」と頭を低くしつづけていたんだ。

今回，ようやくそのおわびをする機会が，ここにやってきた。アマイ考えかもしれないけど，この『サイキックウォー』の原稿に全力を尽くすことで，『コズミックソルジャー』のときの非礼を許していただこうと思っているしだいなのだ。どうかお許しくだせえ，工画堂さま～!!

これぞマコトのリアルタイム戦闘！

このゲームはKGDソフトのデビュー作『コズミックソルジャー』の続編。よって，かわいらしいキャラクターや美人のアンドロイド，宇宙を舞台にした設定はそのままで，いろいろな点で改良が為されている。なかでも注目すべきなのが，「超能力」という概念を取り入れたということだ。コレによって，敵に変身したり，ワープしたりと，ゲーム&トリックにさまざまなバリエーションが生まれた。

それに，戦闘モードが，本当の意味でのリアルタイムになってるってことも見のがしちゃいけない。こと〝リアルタイムの戦闘モード〟っていうと，今までのRPGでは，小さなキャラクターがちまちまと動き回って，かえってゲームの進行をめんどうくさくしているだけだった。ところが，この『サイキックウォー』では，ミゴトに戦闘中の〝リアルタイム〟というのを実現することに成功したのだ。

システムは，いたって単純。敵と遭遇(そうぐう)したときに，スペース・キーを押せばビームがでて，リターン・キーを押せばシールドが張れるというものだ。ただ，戦闘中にはもちろん敵もビームを撃ってくるから，画面上で自分のビームと敵のビームが火花を散らすことになる（敵によってすべて異なったビーム・パターンが用意してあるので，とってもキレイ）。ところが，敵のビームの強さというのは常に一定じゃなくて，こっちのビームをよせつけないで一気になだれこんでくるときもあるんだ。そうしたときには，すばやくビームからシールドに切りかえて，敵がビームを撃つのを休んだ瞬間を狙ってビームをはなつ――と，わずか二つのキーではあるけど，ヘタなアクション・ゲームよりよっぽど動態視力と反射神経を使うことになるワケだ。

このゲームをプレイしたなら，きっとキミも，敵のビームに負けないようにスペース・キーに力をこめている自分に気がつくにちがいない。

仲間をどんどん入れ替えなきゃゲームは解けない！

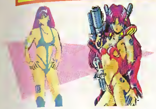
RPGといえば，いまやパーティ制が全盛期。『ウィザードリィ』だって『ウルティマ』だって，はたまた『ドラクエ』だって，仲間と一緒に冒険していく形をとってるわけだけど（シリーズの途中から変化したものもある），この『サイキックウォー』も，ご多聞にもれず，パーティ制を採用している。

でも，最初から仲間となる人物が決定されている『ウルティマⅣ』や『ドラクエII』とはちがって，このゲームでは，ゲーム進行中に自由にパーティの組み替えができちゃうんだ。

通路で新しい人間（とは限らないけど）と出会ったら，パーティの中のひとりを捨てて，かわりにその新しい人を仲間にして……ってカンジだ。

じつを言うと，このゲーム，種族それぞれに特徴のあるサイキック（超能力）が用意されていて，何度かメンバー交換をしていかないと，絶対にゲームを終わらせることはできないんだ。「せっかくここまでレベルアップしたのに……」なんてクヤシイ気持ちはわかるけど，ときにはスパッと決断をして，仲間の入れ替えをはかることも必要だ。どうしてもキャラクターに愛着があって捨てられないって人は，仲間を保管する「バイオキープルーム」なんて場所もあるので，そちらをどうぞ。

アンドロイドは一層美人になりました！



『コズミック』シリーズでお楽しみのひとつなのが，画面の横にドーンと描いてある，美人のアンドロイド。今回の作品では，そのアンドロイドが前作よりも一層洗練(いっそうせんれん)された雰囲気で，「こやつ，ロボットのくせに男ができたのか？」などと，くだらない想像を頭に描かせてくれる。アンドロイドの役目は前作と同じで，マッパーをしてくれたり，暗号を解読してくれたりと，ゲームの進行上でとっても役に立ってくれる。ただし，そうした特殊能力を使ってもらうためには，どこかで首飾りとかヘアバンドといったアクセサリーを見つけて，アンドロイドに付けてやらなくちゃならないんだ。ま，タダでアクセサリーをプレゼントできるんだから，現実の女の子よりは，ラクにお付きあいできるってもの。それにしても，あれだけリッパなバズーカ(？)を持ってるのに，どうして戦闘に参加してくれないのかなあ？

P.S. 前作同様，今回の作品でも，アンドロイドの素敵なヌードにお目にかかれちゃうんだ。H(エッチ)なキミは，ゲームを解き終えたあとにでも，ゆっくりと探してみよう！　もっとも，なかにはゲームを終えられなかったけどヌードは見れたっていうラッキー(？)な人もいるかもね。

ゲームを解き終えてみて……

必死の思いでゲームをプレイすること３日とちょっと，ようやく『サイキックウォー』のラストシーンを見ることができた（編集部で横にカメラを置きながらプレイしていたんだ）。徹夜すれば２日ぐらいで終わりそうな感じでもあったけど，とにかく時間のかかるゲームだった。そこで最後に，このゲームを解き終えたあとの感想を素直に述べてみたいと思う。

まず，工画堂の作品というのは，どれを見ても水準以上のレベルに仕上がってるな，というのが第一の印象だ。グラフィック，シナリオ，操作性など，どれも無難にまとまっていて，解いたプレイヤーに決してプレイ後の後悔感は与えない(ホラ，よくあるでしょ。解いたあとに，ア～ア，こんなゲームやらなきゃ良かったなんて思うヤツが……)。『コズミックソルジャー』では，ちょっとたどたどしさも見えたけど，三作目だけあって，さすがにRPGを作り慣れてきたなあってカンジだ。

ただ，ひとつだけ気にかかったのが，あまりにも意図的に「プレイ時間を長くさせよう」としているのが見えるってこと。次に何をしたらいいのかというのは，ゲームの流れからだいたいすぐにわかるんだけど，そこへ行くまでが同じところを何度も行ったりきたりしなくちゃいけなくて，正直言って，カッタルイのだ。とくに，最後の星のインケンな迷路構造にはちょっとガッカリ。

いくらプレトリフト（登録しておいた場所にワープする超能力）があるとは言え，正解を知っててもいないかぎり同じ道順を数往復しなくちゃいけないってのは，プレイヤーのヤル気をそぐ。

なぜ，そうまでして，ゲームのプレイ時間を長くさせなくちゃいけないんだろう？　お客様に高いお金を払っていただくんだから，すぐに終わっちゃ申し分けない――よくそんなふうに言うソフトハウスの人がいるけど，はたして，本当にそうなんだろうか？　『サイキックウォー』を解き終えてみて，今後のゲームのありかたについて，今一度考えさせられたような気がした。

オッと，ちょっと書きすぎてしまったような気もするので，『サイキックウォー』はお値段分以上に十分に遊べるゲームだということをもう一度フォローしておこう（じゃなきゃ，ボクの本の掲載ソフトに選ぶわけないもんね！）。プレイした読者のみなさんの感想も，ぜひ聞かせてほしい。

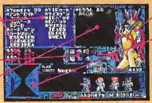
これが画面構成だ！！　帝国軍のヤツらに恒星の光を浴びせて公正に更生させてやろう！

● メッセージ・エリア
情報や状況のメッセージが表示される

● アンドロイドのデータ・スクリーン
手に入れたマップやアーマー，武器の性能，仲間の能力を見ることができる

● サブ・スクリーン
自分が現在いる場所，向いている方角が表示される

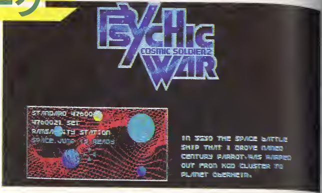
● コマンド・エリア
パーティが現在可能な行動の選択肢が表示される



● アンドロイド
言うまでもなく，キミのたのもしきパートナー。ドレスアップしてあげよう！

● ３Ｄスクリーン
パーティの正面を表示するスクリーン。ここのサイズが小さいのは，KGDソフトの特徴だ。

プロローグ



星暦3500年，クィラ(QUILLA)星を総督府とする連合帝国は，銀河の盟主たらんと領土拡大を図り，すでに宇宙の大半をその版図としていた。

そしてこのゲームの舞台である"KGD星域"にも，彼等の紅い影は姿を現した。"KGD星域"…………銀河系の外縁に近いこの星域は，アリック(ALIK)・エグザス(XSUS)・ドンク(DONK)等，友好的な複数の種族によって同盟統治されていた。帝国は強力な大艦隊を背景に恒久的な隷属と忠誠を要求した。しかしKGD星域の主要三星は断固として自治を主張し，全星域の艦艇を帝国の大艦隊に向かわせた。これが後に云われる所のKGD戦役(第一次星間戦争)である。三年半にも渡るこの戦いは，同盟側の壊滅をもって終止符がうたれ，帝国はKGD星域をおのが版図とした。しかし帝国も，予想を大きく上回る損害に国力を劣化させ，およそ半世紀後，経済的な大恐慌を起こすに至った。

社会の混乱は人々の動揺を生み，かねてよりくすぶっていた帝国への反動を一気に吹き出させ，各地でレジスタンス活動が活発化した。彼等の中核を成したのは"サイキック"即ち超能力者達だった。しかし帝国はこうしたサイキック・ソルジャーの存在を黙認していた訳では無かった。すでにKGD戦役の頃から，その善後策の研究を秘密裏に進めていたのである。

星暦3600年に施行された帝国能力調査法は表面上，定期健康診断の形態をとっていたが，実際にはサイキック能力者の洗い出しであり，潜在的能力者も含めたサイキック能力者への帝国が開発した"μ—80"(超常精神波抑制装置)の埋め込みを意図したものであった。サイキックを完全に封じ込めてしまう機能を持つμ—80は，一度埋め込まれると，いかなるスキャナーにも反応せず，摘出は不可能とされている。

この為，レジスタンスはその牙を抜かれ，再び地下深くへ隠れざるを得なくなった。こうした苦境の中で，ただKGD星域解放同盟(ALIK・XSUS・DONK)だけは徹底抗戦を叫び，μ—80の解明に総力を注いだ。そして遂に多くの犠牲と引き換えに，一つの情報を入手した。帝国へ潜入していた工作員が，μ—80の処方ファイルが存在することを確認したのだ。それも，なんとこの星域の軍基地のどこかに保管されているという。

星暦3652年，解放同盟は特攻隊を組織しμ—80を埋め込まれ，ダゴック(DAGOK)星に監禁されているサイキック能力者達の救出に成功した。

そのサイキック能力者こそ，前作『コズミックソルジャー』の主人公なのだ。

ソルジャーはアンドロイドをパートナーに敵基地へと向かい，超能力制御装置μ—80の処方ファイルを入手することに成功した。これにより，多くのソルジャーがμ—80の呪縛から解放され，超能力の蘇ったサイキック・ソルジャーたちは力を合わせて，帝国軍に立ち向った。星間戦争に勝利したとはいえ，大きなダメージを受け，戦力が激減していた帝国軍にとって，サイキック・ソルジャーが繰り出すサイキック・パワーの威力は絶大で，じりじりと後退せざるを得なかった。

そして，100年余にわたって続いた帝国軍の支配に終止符が打たれ，KGD星域は解放され，自由と平和がよみがえったのである。

母星系に撤退を余儀無くされた帝国軍ではあったが，いまだKGD星域を征服し，銀河の覇者たらんとする野望を棄てたわけではなかった。しかし，KGD星域同盟の持つ強大なサイキック・パワーと帝国軍の誇る大艦隊とが抑止力となって，両者の間は力バランスが保たれ，この現実が帝国軍上層部をして，第２次星間戦争への決断を躊躇させていた。帝国軍はこの均衡を打ち破るため，機械的にサイキック・ウェーブを作り出す装置の開発に着手を始めた。

いっぽうKGD星域でも，帝国軍の報復に備え超能力者によるサイキック・ネットワークが急ピッチで整えられていった。

星暦3656年。帝国軍はついにサイキック・ウェーブを作り出すことに至り，これまで保たれていた力バランスは帝国軍側に大きく傾くことになったのである。しかし，この情報はクィラ星系に潜入していた同盟軍の諜報部員からサイキック・ネットワークを経由して瞬時に同盟最高評議会へと通報された。最高評議会は，帝国軍への対応をめぐって連日知恵を絞り議論を繰り返した。しかし，事態を打開する妙案を見いだすことができないまま時間だけが経過していった。そんな矢先，KGD星域全域を震撼させる情報がもたらされた。帝国軍はサイキック・ウェーブをサイコアーマーに搭載し，まもなく実戦配備できる段階に達するというのだ。

最高評議会は，全面的な武力対決は回避すべきであるという結論に至った。しかし，帝国軍に対しどんな戦術を取っていいのか，いまだ暗中模索の中にあった。焦燥はすでに極に達し，誰もが苦渋に満ちていたとき，諜報部員からもたらされた一つの情報によって，評議会に垂れ込めていた重苦しい空気が払拭された。戦略宇宙軍本部など軍事力の中枢である人工惑星の存在が遂に明らかになったのである。最高評議会はその敵人工惑星基地を爆破する作戦に的を絞った。そして，何人かのサイキック・ソルジャーが工作員として秘密裡にさまざまなルートで敵星系に送り込まれた。

敵星系の外縁に星域間通商のための中立ステーションが存在している。そこに今，１人のサイキック・ソルジャーが美女とともに降り立った。この美女こそ，かつてKGD星域を解放に導いたアンドロイドの改良された姿だった。

帝国軍が全面戦争に打って出る前に敵人工惑星基地を爆破できなければ，KGD星域はふたたび帝国軍の魔手に陥ってしまう。最高評議会はサイキック・ソルジャーの超能力を信じ，超能力戦にKGD星域の運命を託したのである。

永く語り継がれることとなる「銀河超能力戦記」の幕が，いま開く！

戦えサイキック・ソルジャーよ，

帝国を破滅させるその日まで……。

これがサイキック・ソルジャーの超能力だ！

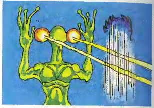
今回の作品の一番の売りが，あるときは戦場を飛びかい，またあるときはトリックを破るために使われる超能力のかずかずだ。ここでは，その全種類をイメージ・イラストつきでご紹介しよう。

ビーム

サイキック・パワーをビームに変換して敵を攻撃する能力。スペース・キーを押すことによって、発射できる。敵と遭遇(そうぐう)したときに，早くスペース・キーを押せば押すほど，こちらの攻撃が当たりやすくなる。よって，つねにスペース・キーを押しながら歩きまわっていれば，必ず敵に先制攻撃を与えられるのだ（ただし，出会った相手が味方だった場合については，当局は一切関知いたしません）。ビームの強さ（攻撃力）は，味方のパーティのサイキック・パワーのMAXの合計値に比例する。ちなみに，金庫や計機類を破壊することも可能。

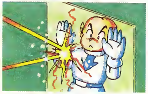
テレポート

戦闘中に敵から逃げだす能力。[F 5]のキーを押すことにより使用できる。しかし，押したときに100%逃げだせるとは限らないので，ある程度ダメージを受けることは必至（相手が強い敵の場合は，死ぬこともしばしば）。したがって，よほどのことでもない限りは使わないほうがいいであろう。よほどのこととは，戦闘中にサイキック・パワーが残り少なくなって，そのまま戦っていたらビームが撃てなくなってしまうような場合のことである。



シールド

敵のサイキック・ビームを防ぐためのバリアを張る能力。リターン・キーを押すことによって張ることができる。ただし，その効力は絶対ではなくて，イバニース星の４～６Ｆ，アルテック星以降に出現するモンスターのほとんどの攻撃は防げない。したがって，シールドしか持っていない状態で前述のところへ乗りこむなどというのは，無謀もいいところ。また，パーティの先頭にいるキャラクターがシールドを持っていなくても，パーティのだれかがシールドを持っていればＯＫなので，覚えておくように。



サクション

敵のサイキック・エネルギーを吸収する能力。具体的に言うと，敵からビームをくらって受けたダメージの値だけサイキック・パワーが増えてくれる。体力が減っていくのに反して，サイキック・パワーの数値が上昇していくので，注意深く見ていれば一目瞭然であろう。このサイキックはあまり実用的ではないのだが，明らかに自分より弱いモンスター相手に経験値かせぎをしているときは，Yontryを節約するために，わざと敵の攻撃を受けてサイキック・パワーを回復させるといいかもしれない。ただし，すでに先頭のキャラクターのサイキック・パワーが満タンのときに，敵の攻撃を受けても無意味なので注意すること。

エンパス

仲間の体力の値をMAXまで回復する能力。作戦モードから「サイキック」のメニューを選び，だれの体力を回復させるかを指定していく。しかし，回復できるのは体力だけで，サイキック・パワーの値をもどすことはできないので，Yontryほど万能ではない。だが，ゲームを解き終えるのに欠かせないアイテム，Yontryがなくなってしまいそうなときには，これ以上便利なものはない超能力である。くれぐれも，サイキック・パワーがなくなりそうなときには，エンパスの有無にかかわらず，Yontryをどんどん投入するべし。

デュプラスト

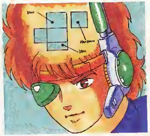
敵の細胞組成をコピーすることにより，敵の姿に変身する能力。その変身は完璧で，声色(こわいろ)から網膜細胞までまるっきり同じになれると言う。ただし，この超能力が使えるときというのは限られていて，戦闘中に相手が降参してきたときのみである。したがって，降参しないモンスターに対しては使えない。また，たとえ変身していても，ロボット系の敵と遭遇すると，正体を見破られて効力が切れてしまう。さらに，いつまでも敵の姿をしていると，仲間キャラと出会ったときに攻撃を受けてしまうので，何もない場所でデュプラストを使って，自ら元の姿にもどるという手もある。ゲームを終わらせるのに，100%必要なサイキック。

ハイパー

ビームのパワーを増幅させる能力。パーティ内にこの超能力を持ったメンバーがいると，ビームのグラフィックが変わり，そのパワーは以前の数倍となる。イバニース星の６Ｆで，このサイキックを持った人物と出会えるので，忘れずに仲間にしておくようにしよう。以後，サイコガンを手に入れるまでは，このハイパーのみの力にお世話にならなければならないのだから。

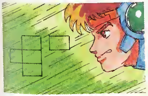
プレトメモリー

今，自分がいる位置の状況をイメージ化し，それを凝縮して記憶する能力。プレトリフトと組み合わせて使用することにより，はじめてその効果を示す。ゲームの舞台となるほとんどの場所で使用できる超能力なのではあるが，エレベータ内や一部の特殊な部屋内では，なぜか使用できないようである。KGD星域広しと言えども，このサイキックを所有する種族は，ただひとつしかない。これまた，ゲームを解くうえで，絶対に必要な超能力のひとつである。



プレトリフト

記憶した場所を具現化する――すなわち，プレトメモリーで記憶した場所へワープする能力。センサーに引っかからずに先へ進みたいときや，転送装置を使わずに他の星へ行きたいときなど，その使い道は多種多様。ただし，ラストのセルマー星から他の星へワープすることはできない。また，同じ道を往復するときなどに，あらかじめ入口のところでプレトメモリーしておいて，目的地に着いたらプレトリフトで一気にもどる，というのが効率的な使いかたであろう。それに，プレトリフトでワープした地点には，絶対に敵が現れないということも，覚えておいて損はない。

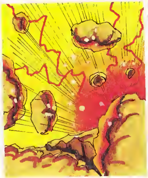


メガシールド

普通のシールドよりも耐久力の強いシールドを張る能力。リターン・キーを押すことにより張ることができる。はじめからこのサイキックを持っている種族もいるが，レベル12に達すれば，どの種族でも身につけることが可能。単なるシールドの効かない地域へ踏みこむ以前に，ぜひともパーティの中のだれかをレベル12以上に上げておきたいものである。しかし，このシールドさえも万能ではなくて，セルマー星で現れるほとんどのモンスターのビームに対して無効。したがって，セルマー星では，ひたすらビームで押して押して押しまくるしかないのだ。

マグニファイ

効力は一部の種族の間にしか伝えられていないと言われる，謎の究極の超能力。しかし，噂によれば，このサイキックを持った者が味方にいると，そのパーティは以前とは比べものにならないほど，強大な力を有するようになると言われている。ちなみに，言うまでもなく，この超能力なしに帝国軍を壊滅させることは，99%不可能である。



ゲームをスムーズに進めるためのアドバイス

リターン・キーを押しながら歩いていれば、このとおり、エンカウント時にバリヤーを張れる。敵のビームが止まった瞬間を見はからって攻撃せよ！

キーを押しながら歩きまわれ

リアルタイムの戦闘制を取っているこのゲームでは，一歩進んだらいきなり敵とエンカウントしてしまった，なんてのも決して珍しいことじゃない。何の準備もなしに敵と出会ったときには，まちがいなく先制攻撃を受けることになってしまうんだ。そういった危険を防止するには，つぎのような2種類の方法がある。

(1)スペース・キーを押しながら歩く

これを実行すると，敵とエンカウントしたときに100%先制攻撃を与えられる。ただし，出会った相手が仲間キャラの場合でも攻撃してしまうので，会話をしたり，仲間にしたりすることはできない。

(2)リターン・キーを押しながら歩く

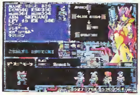
これだと，エンカウントした瞬間に，バリアが張れる。そして，敵だったらスペース・キーに切りかえて反撃すればいいし，仲間だったら話しかけたりパーティに入れたりすればいい。はじめて訪れた星では，この戦法を取るのがベストだ。ただし，その星で仲間を得て，情報も聞くだけ聞いたら，あとは(1)の戦法を取ってもかまわない。

情報を集めるのも大事なシゴト

多くのRPGでもそうであるように，このゲームでもやっぱり，登場人物たちから情報を聞きだすことが，ゲーム解決のための重要なポイントだ。登場人物ひとりにつき情報が2種類容易されているからしっかりと情報収集に励もう。例として，ラムサ星で得られる10の情報パターンを載せてみた(第1表)。参考にしてみてくれ。

また，このゲームで情報を教えてくれるのは，なにも人間だけとは限らない。モンスターだって，「話しかける」すると，情報を教えてくれることがあるんだ。そのためには，ある程度戦ってモンスターにダメージを与えておいて，降参させなくちゃいけない。モンスターには降参する種族としない種族の2種類がいるんだけど，降参する種族は，体力が1～20くらいのときに降参宣言をしてくるから，そのつもりで。モンスターの残り体力が50ぐらいになったら，シールドをずっと張って，モンスターが降参するのを待つといいゾ（もちろん，自分より弱いヤツのときだけどね)。

また，デュプラストでモンスターの姿に変身していれば，労せずして一部のモンスターから情報を聞きだせるんだ。



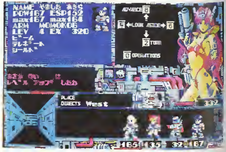
◀体力が残り1のときに，デスデモーナが降参してきた。シールドを張りつづけていると自滅しちゃうヤツがいるのは笑える。

◀デュプラストで変身していれば，モンスターに出会っても大丈夫。ただし，ロボット系の敵にエンカウントすると，変身を見破られちゃうんだ。

レベルアップの法則

経験値がどのくらいになるとレベルアップするのかってことは，RPGをプレイするうえでとってもヤキモキするところだよね。このゲームでは，一度レベルが上がると，経験値がゼロにもどるという方式を取っているんだ（一般的なRPGが経験値加算性なのに対照的だね)。また，ある程度のレベルまで上がると，そのキャラは自然とサイキックを覚えていってくれる。レベル12のメガシールドは，ぜひとも早いうちに身につけておきたい。

ところで，この『サイキックウォー』ってゲームでは，レベルが15以上になると，レベル数が上がるだけで，そのキャラの強さはまったく変わらないんだ。ま，しいて言えば，レベル20のときにエンパスというサイキックがつくことぐらい。ボクが経験値20,000以上かせいだ，あの日の努力は，いったい何だったんだろう……？　こんな苦い思いをしないためにも，第2表を見ながら，効率良くキャラをレベルアップさせてくれ。



▲最初のうちは，このレベルアップの瞬間がウレシイんだよねー。思わずステータス・ディスプレイを確認しちゃったりして。

パーティー・メンバーの交換について

4人のパーティで冒険をしているときに，もしも見たこともない仲間キャラに出会ったら，キミはどうする？　パーティのメンバーのひとりと交換するかどうか，とっても迷うところだよね。

パーティに入れたほうがトクかどうかっていう判断基準は，そのキャラがもっているサイキックの種類にあるんだ。原則として，自分たちのパーティにないサイキックを持っているヤツだったら，迷わず仲間に入れてやればいい。それを調べるためには，いったんデータをセーブしておいてから，そいつをパーティに入れ，ステータスを調べてみるしかない。ただし，同じ種族の中にもデキのいいヤツと悪いヤツがいて，大切なサイキックを持っていなかったりする場合もあるから，ひとり調べたくらいで納得してちゃダメだゾ（ボクはデュプラストを持っていないウッチャムを育てあげて，泣きを見ました，ハイ)。

もうひとつ言わせてもらうと，ゲームを解くのに絶対に必要なサイキックが，デュプラスト，プレトメモリー&プレトリフト，そしてマグニファイだ。これらのサイキックを持っているキャラがパーティにいたら，絶対にメンバーからはずさないようにしよう。

キミ自身の手で，パーティの理想形というのを探してみてくれ。

鬼のようにギャグが飛びかう！

ふつうに遊んでも十分に楽しめる『サイキック・ウォー』だけど，じつは，ちょっと変わった楽しみかたがあるんだ。それは，ゲームのあちこちに入っている，工画堂お得意のパロディ・ギャグを探してみるっていうもの。ここに，そのパロディの一部をザッとまとめてみた。他にももっと隠されているはずだから，キミも探してみてネ。

・イバニーズ，オーバーハイムetc.の星の名前
　→楽器やオーディオメーカーの名前
・Yontry　→Suntory
・ESUNIKN，KARMUCH，GEKIKRA
　→エスニカン，カラムーチョ，激辛
・TEARS，BLOOD，SWEATクリスタル
　→血と汗と涙
・ONYANK3，MOMOKO6，SKEBAN9
　→おニャン子，桃子，スケ番刑事
・テスモアーダ→アダモステ
・ラポッコ系のバルグピース，カスルージ
　→コッポラ，スピルバーグ，ジョージルーカス
・宇宙船センチュリー・パロット（100年のオウム）
　→ミレニアム・ファルコン（千年の鷹）
・石鹸島　→　アブナイ!!

《第2表》レベルアップに必要な経験値一覧表

レベル	経験値	備考
1	20	
2	80	
3	160	シールドがつく
4	250	
5	350	
6	500	
7	600	
8	800	サクションがつく
9	1100	
10	1500	
11	2000	
12	2600	メガシールドがつく
13	3200	
14	4000	
15	5000	
16	7000	
17	10000	
18	15000	
19	22000	
20	30000	エンパスがつく

《第1表》ラムサ星で得られる10の情報パターン

南側の通路は重要です
東側の廊下に仲間の部屋があります
ポートOUTから敵の基地に乗り込むことができます
イバニーズ星の基地は防御が手薄です
骨董屋には何か秘密が隠されている
この衛星の地下に大事な部屋があります
エレベータで他の階に行けます
この衛星にも帝国の兵士はいますよ
Bioルームの場所を覚えてから敵基地へ行け
カスルージは由緒ある貴族の名前だ

▲とっても悲しいゲーム・オーバーの画面。アンドロイドちゃん，泣かないでぇ！

中立衛星ラムサ

冒険は，ラムサにはじまり，ラムサに終わる!?

冒険がはじまって，最初のステージとなるのがココ。とりあえず，ウロウロと歩き回って，仲間を３人集める作業をしなくちゃいけない。仲間にするのは，かわいいミントンちゃんがおすすめ。なにしろ彼女は，ラムサにいる仲間の中では，最大のESPを持っているからなんだ。

そうしたらおつぎは，経験値かせぎ。じつは，このゲームでは，マップ中にいくつか〝敵が90％以上の確率で出現する場所〟というのがあって，その近くを行ったりきたりしていれば，カスルージ相手にアッという間に経験値かせぎができちゃうんだ。この本では，その場所に☆マークをつけておいたので，参考にしてみてくれ。

そして，この星で最大の謎となるのが，骨董屋(こっとうや)②だ。ここでは，店の主人から「Yontryを３個くれまへんか？」と頼まれるんだけど，いざプレゼントしてみると，とんでもない物を見せられたりしちゃうんだ。すぐにはソレを使うことはできないけど，とっても大切なポイントであることは，まちがいなさそう…。まあ，冒険のはじめのスタートも，最後のスタートも，すべてはラムサから……とでも言っておこうかな。

▲とりあえずは，どんどん仲間を増やそう。どうせ入れ替えちゃうんだから，今はだれでもかまわないのさ！

▲シールドを持ったキャラを仲間にしたら，さっそくシールドを使ってみるのもいいかもね。こっちのほうが，サイキック・パワーの減りかたが遅いゾ。

◀ゲームの終盤近くになると，こんな画面にお目にかかれるかも。ムフフのフ。

鬼羅あきらのワンポイント・アドバイス

ここでは３人の仲間を見つけ，サイキック・パワーの合計を120以上に上げておこう。ここの敵カスルージは，サイキック４人になれば，簡単に勝てるから，よく出て来る所を見付けて，集中的にやっつければ，すぐにレベルアップするぞ。

〈このエリアにある特殊施設〉

・Bioキープ

ここには，自分の仲間を３人まであずけておくことができる。レベルアップをしたキャラクターを捨てるのがもったいないときなどに利用するといいだろう。でも，正直言って，この店はほとんど実用性がない。ここにひとり預けておいて，弱いキャラクターをダミーの仲間にし，新しい星にいる仲間と交換してそのパラメータを調べるってアイデアもあるんだけど，セーブゲームの機能を使えば，そんなメンドウなことをする必要はまったくないんだ。ただ，仲間のならぶ順序を変えるのは，ここでしかできないので，そのときのみ利用するようにしよう。

・Bioルーム

無料で体力とサイキックパワーを回復させてくれる天国のような場所。こんな良心的なバイオ・フローティング・システムがあるのも，中立衛星のラムサならでは。はじめて訪れたときには，Yontryを３個もらえるゾ！

・骨董屋(こっとうや)①

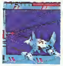
宇宙の情報屋とも言われるここの主人は，クィラ帝国に関する㊙情報をも知っている。彼にある物をプレゼントすると，今回の冒険で初めて手に入るマップ，マップPETがもらえるんだ。さらに，ここの店には，タイヘンな秘密があるという噂だ。

・リペアルーム

ここは，主にアンドロイド関係のことを扱う部屋。アンドロイドの３種類のパーツについて，詳しい情報を教えてくれる。また，パーツをここへ持ってくると，アンドロイドの体にセットしてくれるんだ。

・トランスルーム

物質瞬間転送装置が部屋の真ん中にドーンと置いてある。でも，残念ながらこれは受信専用で，こっちから転送することはできない。ま，こういう物もあるんだということを，はじめは覚えておくだけでいいだろう。



・ポートIN

ゲームのスタート地点。他の星からラムサへやってくると，宇宙船はすべてここに到着することになるんだ。

・ポートOUT（ステーションポート）

ラムサから他の星へ行きたくなったら，ここにやってこよう。ただし，この先どんなワナが待っているかもしれないから，直前でデータをセーブしておいたほうが無難だゾ。

・エレベータ

帝国軍の施設内には必ずある，上下の階を移動するための乗り物。どの星にもでてくるので，以後は省略させてネ！

・骨董屋②

ここが，あとあとで重要な意味を持ってくる場所。惜しまずにYontry３個をプレゼントしちゃおう。

〈このエリアに登場するモンスター＆仲間〉

カスルージ

パワー	70
EXP	1
種族	ドイン星ラボッコ系

シュロス

パワー	38〜39
ESP	20〜31
EXP	1
サイキック	シールド

ミントン

パワー	42〜44
ESP	16〜27
EXP	1
サイキック	シールド

ジフドック

パワー	40〜43
ESP	0〜3
EXP	1
サイキック	なし

ボスポボイ

パワー	45〜49
ESP	0〜3
EXP	1
サイキック	なし

表の見かた

パワー	そのキャラクターの体力(＝パワー)のＭＡＸ値
ＥＸＰ	倒したときに得られる経験値
種族	そのモンスターが属する種族
ＥＳＰ	そのキャラが味方の場合，持っているＥＳＰのＭＡＸ値
サイキック	そのキャラが味方の場合，はじめから持っているサイキックの種類

★…敵が90％以上の確率で出現する場所

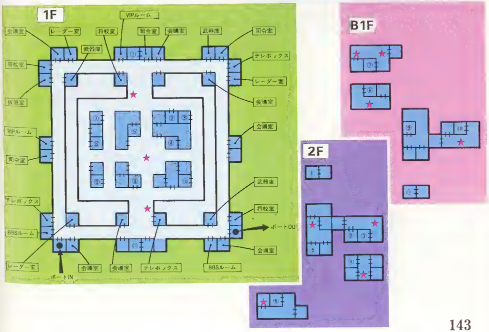
①〜⑪…エレベータ（同じ番号どうしがつながっている）

※マップ内には，特殊施設の位置はあえて記入していない。また，意味のない部屋の名称も100％記入してあるわけではない。キミが自分でゲームをプレイして，このマップを完成させてみてくれ！

☆このエリアで手に入るアイテム

・マップPET

・Yontry×３個



イバニーズ星PART 1 (B1～4F)

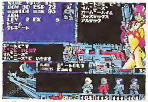
「イバニーズ星の基地は防御が手薄です」

ラムサを歩き回っていると,「イバニーズ星の基地は,防御が手薄です」と,ジフトックが教えてくれることがある。そんなオイシイ話を見逃がす手はないってんで,スペース・ポートを通ってやってきたのが,そのイバニーズ星。このゲームでは,ウソの情報を言う人なんていないから,でてくる情報はほとんど信用していい(でも,「キミはウルトラマンを知ってるか?」なんて,ヘンなことを言ってくる人はいるけどね)。

〝イバニーズが防御が手薄〟っていうのは,要するに,他の星のモンスターと比べると,この星のモンスターが弱いっていうこと。なるほど,ラムサで鍛えあげられたパーティにとっては,ここのモンスターたちは,いいカモだ。NRSルームで手に入れたYontryをガンガン使って経験値をかせぎながら,ポートOUTへの道を探そう。ラムサ以外の星は,ポートINとポートOUTの位置が離れているから,もたもたしてると途中で行きだおれちゃうなんてこともあるゾ。

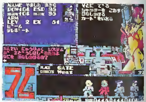
ところで,このタイトルを見て,なぜイバニーズ星がPART 1,2の二つに分かれているのか,疑問に思った人もいるんじゃないのかな? べつに,マップが多すぎて2ページには載りきらなかったとか,そんないいかげんな理由からじゃない。じつは,ゲームの進行上,イバニーズ星というのは,4Fのゲートによって大きく二つに分けられているんだ。その証拠が,モンスターの強さの変化。B1～4Fがパワー100前後の敵ばかりなのに,5～7Fになると,一気にパワーが400～800に! ということは,ゲートの向こうへ行くためには,パーティをもっと鍛えあげなくちゃいけないわけだ。

でも,安心してくれ。そこはゲーム・バランスがうまく設定されていて,オーバーハイムとフォステックス星を完全にクリアしてからじゃないと,ゲートの先には進めないようになっているんだ。というのも,ゲートを通るのに必要なパスワードがオーバーハイム星にあって,そこへ行くためにはフォステックス星にあるターボガンが必要――と,じつにうまく条件がからみあっているんだよね。よって,ここをクリアしたら,おつぎはオーバーハイム星に飛ぶしかなさそうだ。



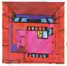
▲ギューンというかっこいいグラフィックとともに,イバニーズ星へ! レベル2ぐらいのパーティで,十分に戦えるゾ。

▲BIGストックで「話しかける」と,バルクピースが3匹連続で出現する。体力がないときだと,ピンチ!ピンチ!



▲さあ,ここが問題のゲートだ。パスワードを知らないと,絶対にここを通ることはできない。機械を狂わす超能力なんてのがあったら,便利なのに……。

〈このエリアにある特殊施設〉



●BIGストック①

いわゆるひとつの金庫。え～い!とサイキックで破壊すると,中からはマップPOが見つかる。でも,コレって,前のラムサのマップでしょ? こんなの必要ないじゃない!ところで,ここで金庫に「話しかける」すると,事態はとんでもないことに……。

●NRSルーム(衛生室)

超重要なアイテム,Yontryが手に入るのかココ。部屋の中を調べると,一回につき10個ものYontryが見つかるんだ 何度も部屋をでたり入ったりしていると,最高で100個ものYontryを得ることができる。残り数が減ってきたら,ここに補給にくるようにしよう

鬼羅あきらのワンポイント・アドバイス

ここは,GATEをはさんで二つに別れている。まずは,GATEの手前で,手にはいるアイテムを取り,次のオーバーハイム星に行こう。ヨントリーは何度も入れば,続けて100個まで手にはいる。

●VIPルーム(将校室)

将校室と言うだけあって,部屋の中には将校がひかえている。だれかから「将校は大事な物を持っている」という情報を聞いているよね。警報が鳴りひびいているのにもかかわらず,ヤツと戦って勝つと,とても大切なアイテム,VIPカードが手に入るんだ。

●BIGストック②

こちらも,やるべきことはさっきのBIGストックと同じ。金庫の中からは,マップPETが見つかるゾ!

●ゲート

はじめてでてきた,難関らしい難関。話しかけてみると,音声入力装置が作動しはじめた。そう,ここではパスワードを言わないと,先へ進むことができないんだ。ここにはじめてきたキミは当然,パスワードを知っているはずがないから,引き返すしかないってワケ。

〈このエリアに登場するモンスター&仲間〉

マッチビレジ

パワー	180
EXP	2
種族	ジャロメ星フィーラー系

バルクピース

パワー	150
EXP	2
種族	ドイン星ラボッコ系

オーグス

パワー	120
EXP	1
種族	クゴーチ星オーギシン系

フェイク

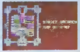
パワー	90
EXP	1
種族	トブジェ星ググ系

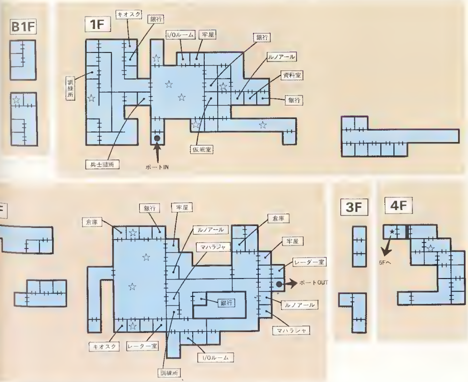
バムス

パワー	28～33
ESP	20～36
EXP	1
サイキック	サクション

このエリアで手に入るアイテム

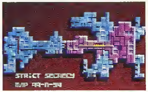
- マップPO
- マップPET
- VIPカード
- Yontry





オーバーハイム星

謎の敵，バイオビースト登場！



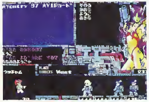
イバニーズ星で先へ進めない場所があったので，すごすごと引き返して，しかたなくやってきたのが，ここ，オーバーハイム星。通れないところがあったからってそんなに悩むことはない。てのも，これが正解手順だからなんだ。

この星では，はじめてのアーマーやアンドロイド用パーツが手に入ってルンルン気分なんだけど，だからって出会うキャラをかたっぱしから殺していっちゃいけないゾ。なにしろ，この星にいる仲間のキャラ，ウッチャムをパーティに入れないと，このゲームは絶対に解けないからなんだ。ただし，同じウッチャムの中にも，デュプラストというサイキックを持っているヤツと持っていないヤツがいるので注意しよう。デュプラストを持ってないヤツは，はっきり言って役立たず。情などかけずに，新しいウッチャムと入れ替えちゃえばいい（じつを言うと，ボクはデュプラストを持ってないウッチャムをズーッと育てあげてしまって，あとで再び同じ苦労をすることになったのであった。カポシッ！）。そうそう，ウッチャムにもONYANK 3を着せておくことを忘れずに。

さ～て，これでこの星も楽勝でクリアかな，と思いきや，通路で突然我がパーティに襲いかかってきたのが，タトゥールメンというヘンなモンスター。なんだコイツはっ!?小さいからサイキック・ビームが当たらないではないか！——じつは，コイツはバイオビーストと呼ばれる種族に属するモンスターで，突然変異で生まれたために，サイキック・ビームをまったく寄せつけないんだ。オマケに，シールドをものともしない低いビームを撃ってくるから，もう完全にお手あげ。どうやら，対バイオビースト用の武器を持ってこないと，ここから先には進めそうにない。フォステックス星でそれを手に入れてから，再びやってくるようにしよう。

というように，この星にはタトゥールメンという恐しいモンスターがいるので，その生息場所を確認するまでは，細かめにセーブをしながら歩いたほうがいいゾ。ヤツにはじめて出会ったときには，おそらくパーティがボロボロにされるか全滅するかのどちらかのはずだから……。

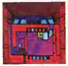
▲やったあ，ONYANK 3を見つけたぁ！　この中に，恵利ちゃん，麻巳子ちゃん，美奈代ちゃんに満里奈ちゃんが入ってるってホント!?



▲貴重なキャラ，ウッチャムと遭遇！　あやまって先制攻撃をしちゃうと，むこうから猛烈な反撃を受けることになるので，スペースキーには触れないように。

▲ギャキャッ！　タトゥールメンの前に，我がパーティは全滅だぁ～！　コイツには，炎がよく効くという噂なんだけど……。

〈このエリアにある特殊施設〉



●BIGストック

どこの星でも，BIGストックの場面では，「金庫を壊す」「話しかける」「カートで開ける」という3種類のコマンドがある。この中から正解のひとつを選ぶと，金庫が開いてくれるって仕組みだ。もしも選択をまちがえると，警報が鳴って敵が続々と現れたり，金庫にシャッターが降りたりしてしまう。シャッターが降りてしまった場合は，いったんちがう星へ行って，もう一度もとってこなくちゃいけないから，ヒジョーに面倒。データをロードしたほうが早いかもね。

●NRSルーム

ご存知，Yontryを100個まで補給できる部屋。ゲームの後半でYontryが欲しくなったら，この星のNRSルームを利用するといい。ポートINからポートOUTへ行く道の途中にあって，とっても利用しやすいからだ。

●LABO

LABOというのは，LABORATORY（研究室）の略。ここで部屋の中を調べまわると，開発中のコンパースというアイテムが見つかるんだ。何を隠そう，これこそアンドロイド用のアイテム。使うことによって，左上スクリーンのマップ上に，自分のいる位置が表示される（要するに"コンパス"だね）。でも，ラムサ星のリペアルームでアンドロイドにセットしてもらわなきゃ，使うことはできないゾ。

鬼羅あきらのワンポイント・アドバイス

ここは狭くて解りやすい基地だ。1か所強い敵「バイオビースト」が出る部屋があるけど，この敵はまだ倒せないので，ここはそのままにして，次の星に行こう。

●ARMストック

名前のとおり，武器の収納庫。モンスターを3匹連続で倒すと，アーマー「ONYANK 3」が手に入るゾ！

●COMシステム

バイオビーストを倒さないと，やってこれない場所だから，ここへくるのは，フォステックス星をクリアしたあと。ここにある装置を動かすと，アノ場所を通るためのパスワードがわかるんだ。

〈このエリアに登場するモンスター&仲間〉

シュステッド

パワー	300
ＥＸＰ	3
種族	ステラフュ星シュセスト系

メルティ

パワー	200
ＥＸＰ	2
種族	トプジェ星ググ系 イバーン星ハグルグ系

タトゥールメン

パワー	800
ＥＸＰ	0
種族	バイオビースト

グレゴリン

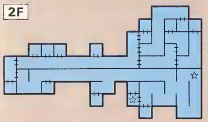
パワー	250
ＥＸＰ	3
種族	ステラフュ星グレゴール系

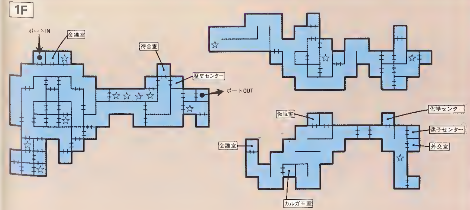
ウッチャム

パワー	32～39
ＥＳＰ	30～48
ＥＸＰ	1
サイキック	デュプラスト

このエリアで手に入るアイテム

- マップLE
- ONYANK3
- コンパース
- Yontry





フォステックス星PART 1 (B4F～B1F) マップがジャンジャン手に入るっ!!

オーバーハイム星につづいてやってきたのが，このフォステックス星。イバニーズ星のパスワードはわからないし，オーバーハイム星のバイオビーストも倒せないし……と悩んでいる人，ご安心あれ！　すべての謎を解く鍵は，ここフォステックス星に隠されているんだ。

とは言っても，大切な物が手に入るのは，PART 2の1～3Fでのこと。最初のエリア，B4F～B1Fでは，地道に歩き回ってアイテムを回収していこう。貴重だと思われていたマップが，つぎからつぎへと3枚も手に入るのには驚かされる。

正直言って，このゲームでは，マップってアイテムは，それほど重要じゃないのかもしれないね。だって，いくらアンドロイドがポイントを教えてくれたって，あんな大まかなマップじゃ意味がないもの。それよりも大事なのは，やっぱり迷路のマッピング。ア～ア，どうせならアンドロイドがもっと高性能のマッパーになってくれたらいいのになあ。(注：マッパー……マップを描きだしてくれる人。マップの人間形：MAP→MAPPER。最近では，RPGをプレイする際に，プレイヤーの横で紙と鉛筆を持ってマップを書く人や，どんな無理な注文でも文句を言わずに，寝ぶくろに入りながら黙々と写真をつなげる技術職人のことを指す。一部雑誌社では，とくにその道に精通した人間のことをマッピーと呼ぶ。改めて言うまでもなく，ナムコが制作したビデオゲームとは何の関係もない。)

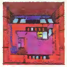
▲金庫を破壊して，マップADAKを発見！　左上の部分が溶けてしまっているのはナゼなんだ？

▲テスティティンとの戦闘シーン。シールドをうまく使えば，戦いはラクになるゾ。

鬼羅あきらのワンポイント・アドバイス

この星はオーバーハイム星の2倍の広さがある。しかし，手に入る物もおおいぞ。ここは，骨惜しみせず，スミから，スミまで回ろう。この基地は東のはずれにある大エレベーターで，上下に2分されている。

〈このエリアにある特殊施設〉



●BIGストック

このエリアには，なんとBIGストックが四つもある。それぞれの場所にちがうアイテムが入っているんだけど，開けかたが3種類あるのが，けっこうイヤラシイ。もしもまちがえたコマンドを選択すると，写真のようにシャッターが閉まってしまうこともあるんだ。そんなことを避けるためにも，BIGストックの前では必ずデータをセーブしておくようにしようね！

●NRSルーム

フォステックス星のナースルーム。ここでもYontryが補給できる。もしもキミがハンパな数（10の倍数でない数）のYontryを持っているんだったら，端数をわざとムダ使いして，数を10の倍数にしてから入るといい。せっかくここまで来たからには，Yontryをジャスト100個もらっていかなくちゃ！

〈このエリアに登場するモンスター&仲間〉

シェクマローン

パワー	450
EXP	5
種族	ウィラ星モアーダ系

テスティティン

パワー	250
EXP	3
種族	ドイン星フェカック系

ドゴロフス

パワー	40～48
ESP	40～56
EXP	1
サイキック	ハイパー，サクション

ジャメロ

パワー	350
EXP	4
種族	ジャメロ星ジャメロ系

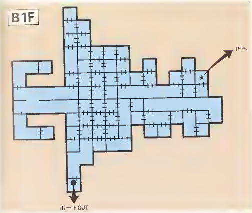
セイレーヌ

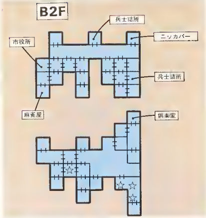
パワー	200
EXP	2
種族	クゴーチ星セイリン系

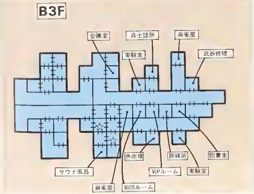
このエリアで手に入るアイテム

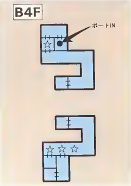
- マップADAK
- マップTATU
- マップRON

- ESUNIKN
- Yontry









フォステックス星PART2(1F～3F) 前半の謎を解くすべての鍵は，ここにあり!!

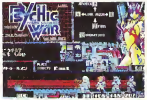
このエリアでは，どんなに時間がかかろうとやらなくちゃいけないことがひとつがある。エリア内を歩き回って，ディクトという味方キャラをパーティに入れることだ。このディクトってのは，KGD星域内で唯一，プレトメモリーとプレトリフトというサイキックを使える種族なんだ。プレトメモリー&プレトリフトは，ゲームを解くのに100%必要な超能力――ディクトごと必ず手に入れておこう。

そして，とうとうここで見つけることができるのが，噂の超能力武器，ターボガンだ！　いろいろなカートリッジをつけかえることによって，ターボガンは火炎放射器にも冷線銃にもなってくれる。エッ，いったい何に使うのかって？武器と書いたからには，モンスターを倒すために使うんだけど…。

ここでピンときたキミはサスガ。そう，オーバーハイム星で倒せなかったバイオビースト，タトゥールメンを倒すために使うんだ。カートリッジをセットして，戦いたくても戦えなかった以前の無念を晴らすべく，［F 1］キーを押す――ヤッタァー，一撃で撃破！その先では，パスワードをひとつ知ることができる。フォステックス星のCOMシステムで得られたものと合わせると，これで二つのパスワードが集まったってわけだ。

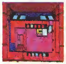
ここまでクリアできたら，いよいよつぎは，最初に進むことができなかったイバニーズ星のPART 2にチャレンジだっ！

▲ARMストックで見つけたのは，準最強のアーマー，MOMOKO 6だ！　おニャン子のつぎが菊池桃子ちゃんとは，ボクの趣味にホント，ピッタリ♡



▲手に入れたターボガンでさっそく邪魔なタトゥールメンを退治！　でも，この際に，けっこうダメージを受けちゃうから，キャラが弱いうちは気をつけてネ。

〈このエリアにある特殊施設〉

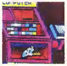


●BIGストック

ここの金庫を開けると，中から待望のタイボウガン――オッとちがった，ターボガンが！　そう，これこそがバイオビーストを倒すための秘密兵器なんだ。ただし，中にカートリッジを入れなくちゃ使うことができない。カートリッジのひとつは，すでに前のエリアで手に入れているよね。

●NRSルーム

何度もでてきたので，もはや説明するまでもないナースルーム。でも，ここのナースルームは僻地(へきち)にあるから，わざわざYontryをもらいに行く必要はないかもしれない。BIGストックと線対称の位置にあるとだけ言っておこう。



●COMシステム

ここでは，コーラックというアンドロイド用のアイテムが手に入る。そのあと，装置を動かすと，なんだかわからない暗号らしきものが出力されるんだ。コレを読むためには，アンドロイドにコーラックを装着してから解読してもらうしかない。つまり，いったんラムサ星へもどらなきゃいけないってワケ。ひぇ～，タイヘンだぁ！

●ARMストック

ONYANK 3につづいて，ここで手に入るのは，MOMOKO 6というアーマー。コイツは忘れずに全員に着せておこう。これで，パーティがまた1ランク・パワーアップしたぜっ！

〈このエリアに登場するモンスター&仲間〉

ブロップ

パワー	600
EXP	6
種族	クィラ星モアーダ系

テレテレ

パワー	380
EXP	4
種族	クィラ星モアーダ系

ディクト

パワー	32～41
ESP	18～34
EXP	1
サイキック	プレトメモリー，プレトリフト

パフェボッツ

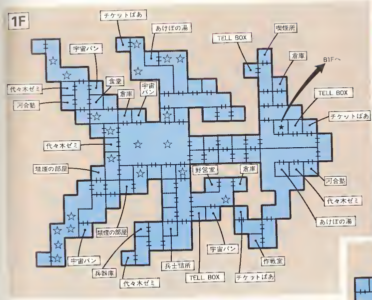
パワー	450
EXP	5
種族	イバーン星イバニーズ系

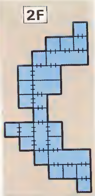
ゾンメー

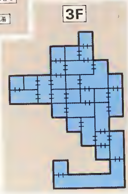
パワー	280
EXP	3
種族	クゴーチ星オペリン系

このエリアで手に入るアイテム

・ターボガン
・MOMOKO 6
・コーラック
・Yontry







イバニーズ星PART2(4F〜7F)

光のオリに閉じこめられた仲間を発見!!

オーバーハイム，フォステックス星をクリアして，パスワードを得てからようやくやってこれる，イバニース星のゲートの先。さすがに，なかなかこれないところだけあって，敵もかなり強い。

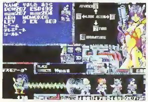
このエリアでの目玉となるのは，６Ｆにあるプリズンの部屋だ。この中には，エンパスとハイパーという２大超能力を持った，ホアイウッドという仲間がいる。助けだしたら，迷わず仲間にしてやろう。ホラ，こっちのパーティから飛ぶビームのグラフィックが変わったでしょ。これがハイパーの威力なんだ。

ところで，ホアイウッドを助けたあとに再びプリズンの部屋に入ると，まだ光のオリが残っているのに気づく。「こりゃナンだ？」と思って，再度「助けだす」というコマンドを選ぶと，中からテスモアーダというモンスターがでてきて，「敵のワナだった！」というメッセージが……!!「ちくしょー，やられた！　でも，一度引っかかったら，こんなワナには二度と引っかからないもんね」――なんて思ってるようじゃ，キミはまだまだアマイ。

じつは，このプリズンの部屋こそが，中盤での絶好の経験値かせぎの場所なんだ。「助けだす」というコマンドを選んでテスモアーダを出現させ，戦って倒したら，もう１度「助けだす」を選ぶ――この作業を繰り返していれば，テスモアーダはEXP12にもなる怪物だから，ガンガンと経験値がかせげる。操作するキーは，[2]とスペースだけでOKだから，とってもラク(ボクなんか，原稿の校正をしながら，ここで経験値をかせいじゃったもんね。エッ，画面を見なくてもいいのかって？　ムフフ…，音をちゃんと聞いてれば，それができるのさ)。

わりと短時間でレベルアップができるので，ちょっとガマンして，ここでレベル11〜12ぐらいまで自分のキャラを鍛えあげてやろう。あとあとの展開がとってもラクになるゾ！

それから，BIGストックでマップPYを手に入れたら，忘れずにラムサ星の骨董屋のオヤジのところに届けてやるべし。だけど，オヤジがお礼に見せてくれた帝国軍の転送装置は，Eパックというアイテムがないと使えないんだそうだ。どうやら，Eパックを手に入れてから，もう一度やってこなくちゃいけないようだね。



▲テスモアーダのビームは，このとおり，シールドで防げない。万一エンカウントしてしまったら，ビームを撃って撃って撃ちまくるしかないのだ！

▲敵が仕掛けたワナを利用して，どんどん経験値をかせいじゃおう。ハイパーを持っている我がパーティにとって，もはやテスモアーダなど敵じゃない。

▲ラムサ星の骨董屋のオヤジにマップPYをくれてやると，帝国軍の転送装置を見せてくれた。コレを使うと，一体どこへ行けるんだろう？

〈このエリアにある特殊施設〉

●BIGストック

例によって，この手の金庫には大切なアイテムが隠されているんだけど，ゲームの中盤にもなると，そう簡単には開いてくれない。ここでは，パスワードを叫ばなくちゃいけないんだ。そう，フォステックス星の２Ｆで聞いたアレですよ，アレ！

●DEFシステム(迎撃衛星コントロール)

ポートOUTからアルテック星へ行こうとしたことがある人なら知ってるだろうけど，その途中に迎撃衛星があって，アルテック星へは行けないんだよね。ところが，その迎撃衛星をコントロールしている部屋が，じつはイバニーズ星の６Ｆにあったんだ。ここさえ破壊しちゃえば，もうアルテック星へはフリーパスなのだ。

●LABO（研究室）

ここでは，待望のアンドロイドのパーツが手に入る。現在いる場所のマップを自動的に選んでくれる，チアーＢというヤツだ。これまた，ラムサ星のリペアルームでアンドロイドに装着してもらったあとじゃないと，なんの効果もないので，あしからず。

●プリズン

ヤヤッ，光のオリの中に，だれかが閉じこめられているゾ！　ここでは，考えるまでもなく「助けだす」してやらなくちゃいけない。強力な助っ人，ホアイウッドが仲間になってくれるんだ。ただし，そのあともしつこく「助けだす」しちゃうと……。

〈このエリアに登場するモンスター&仲間〉

アンダーMT

パワー	800
ＥＸＰ	16
種族	ジャメロ星ジャメロ系

MOT-38

パワー	500
ＥＸＰ	10
種族	ジャメロ星ウェルズ系

ホアイウッド

パワー	40〜46
ＥＳＰ	20〜36
ＥＸＰ	1
サイキック	エンパス，ハイパー

テスモアーダ

パワー	650
ＥＸＰ	12
種族	トプジェ星ヌビーマ系

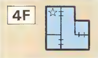
スライン

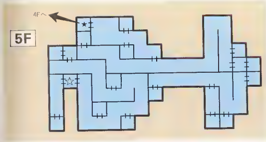
パワー	400
ＥＸＰ	4
種族	トプジェ星スレアノ系 イバーン星ハグルク系

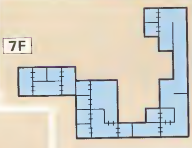
このエリアで手に入るアイテム

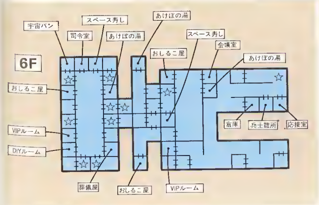
・マップPY

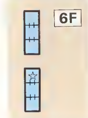
・チアーＢ











アルテック星PART1 (1F~3F) 網膜パターンセンサーとは何ぞや!?

イバニーズ星の6Fにあった迎撃衛星コントロールを破壊して，やってきましたアルテック星。ここからゲームは後半に入るわけなんだけど，さすがに敵も強くなってくる。こちらのシールドを無効にするようなヤツらが，続々とでてくるんだ。そんなヤツらに対して有効なのが，メガシールド。これはシールドのグレードアップ版で，キャラクターのレベルが12になると，自動的に習得するサイキックだ。だから理想としては，レベル12までイバニーズ星の例のプリズンでキャラクターを鍛えあげてから，この星にくるようにしたい。また，ここアルテック星以降にはNRSルームがひとつもないので，くる前に必ずYontryを補給しておくこと。

このエリアでの最難関が，2Fにあるゲートだ。ここには網膜パターン・センサーという機械が取りつけられていて，目の網膜のパターンが登録してある人orモンスターじゃないと通ることができないんだ（それどころか，登録していない人間がくると，攻撃を受けて体力が半分にされてしまう)。ここをクリアするためには，いったいどうすればいいのか？――よーく考えてみてくれ，登録してある人しか通れないんだったら，登録してある人にバケちゃえばいいのだ。そのためのサイキックというのが，ちゃんとあったよね。ウッチャムよ，キミの出番だぜ！

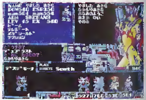
ゲートをくぐりぬけた先は，1Fへとつづいていくわけなんだけど，1FのはずれにあるVIPルーム，ここはものすごくオイシイ部屋。TEARSクリスタルが手に入るのはもちろんのこと，ここでは，ものすごく効率良く経験値かせぎができちゃうんだ。なにしろ，入るだけでウェルステン&ズボイボが10匹連続で現れてくれるから，単純計算でも，EXP=20×10=約200もかせげちゃう。オマケに，その間ずっとスペース・キーを押しているだけでいいから，操作もヒジョーにラク。ウェルステンに楽勝できるようになったら，ここでガンガン経験値をかせいじゃおう！

鬼羅あきらのワンポイント・アドバイス

トランスルームの動力源のEパックがあるが，これは一つしか持てない。しかし，使うと，手に入れた所(またはEパックのある他の場所）に行けばまた，手に入るから安心して。それと，網膜パターン・チェックをするGATEがあるが，網膜パターンを登録しているのは誰か？　を考えれば通れると思うよ。

▲これが新サイキック，メガシールドだ!!　今まではふせげなかったウェルステンのビームも，このとおり完璧にシャットアウト。

▲ムムッ，網膜パターンの照合を行なわれてしまった！　このあと，"ビシュッ！"とダメージを受けるのが，じつに気マズイんだよね。



▲ウッチャムの持つサイキック，デュプラストを使うと，敵の姿に変身できちゃう。ただし，この超能力は降参するモンスターに対してしか使えないから，このエリアで変身できるのは，ズボイボ，デスデモーナ，ブグフリジの3種類だけだ。

〈このエリアにある特殊施設〉

●トランスルーム

今までは受信専用のものばかりだったトランスルームに，とうとう送信可能なものが登場！　転送を一回するのにつき，Eパックが1個必要だってのは，もう知ってるよね。Eパックをムダ使いしないためにも，ラムサ星へ直通のこのトランスルームは，使わないほうがいいかもしれない。もっとも，キミのパーティがボロボロで，どうしてもこの星から逃げださなきゃヤバイっていうんなら，話は別だけど……。

●COMシステム

3Fの敵がウジャウジャといる地帯をぬけると，そこにはコンピュータ室がある。ここでは，三つ目のパスワードを得ることができるんだ。このパスワードを使うのは，最後の星のエンディングも真近なところ。それまでは，しっかりとしたためておこう。

●ゲート

さ～て，ココが問題の網膜パターン・センサーのついているゲートだ。ふつうの状態でここにきても，ダメージを受けるだけ。なにか対策を立てなくちゃいけないんだけど……。ここを通りぬけられれば，1FのBIGストックとVIPルームに行けるゾ！

●BIGストック

もういいかけん，おなじみになりました，BIGストックでございま～す。当店では，みなさまのご来店を心からお待ち申しあげております。なお，今回の特価品は，ターボガン用冷線銃カートリッジ"KARMUCH"でございます。カラムーチョとおまちがえのならぬよう，お買い求めくださいませ。

●VIPルーム

1Fの一番奥深いところにあるこの部屋に入ると，突然ウェルステン&ズボイボが，10匹連続で攻撃を仕かけてくる。ウェルステンに，ほぼノー・ダメージで勝てるようになっていないと，10連勝は難しい。戦いが終わったあとには，倒した将校のポケットから，とても大切なアイテムを見つけだすことができるんだ。

〈このエリアに登場するモンスター〉

ウェルステン

パワー	1200
EXP	20
種族	ジャメロ星ウェルズ系

ズボイボ

パワー	1000
EXP	18
種族	クゴーチ星オペリン系

DOS-51

パワー	900
EXP	14
種族	ジャメロ星ジャメロ系

デスデモーナ

パワー	750
EXP	8
種族	トブジェ星ググ系

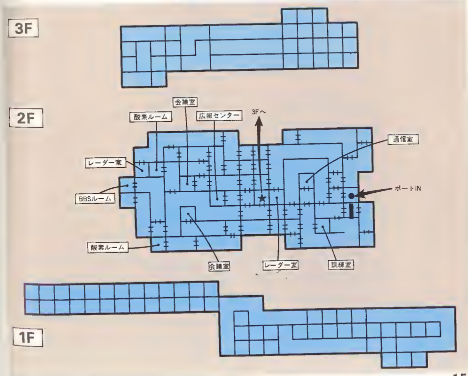
ブグフリジ

パワー	600
EXP	6
種族	トブジェ星ヌビーマ系

このエリアで手に入るアイテム

・KARMUCH

・TEARS クリスタル



アルテック星PART2(3F〜4F)

今こそプレトリフトを使うとき!!

アルテック星の中部——このエリアの構造は，なかなかオモシロイ。四つのエレベータによって3Fと4Fが結ばれていて，それぞれのエレベータを中心として，4Fが大きく四つに分けられているんだ。よって，どのエレベータとどのエリアが結ばれているのか，ちゃんと把握しておかなくちゃいけない。

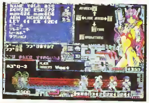
さて，このエリアで一番頭を使わなくちゃいけないのが，最強アーマー，SKEBAN9のあるARMストックへ入る方法だ。一見すると，DEFENCEルームで装置を動かして，ARMストック前のシャッターを開けておけばいいように思えるけど，そうは問屋がおろさない。

じつは，ARMストックの3歩手前の地点にセンサーがあって，そこを人が通過すると，自動的にARMストックのシャッターが閉まるようになっているんだ。

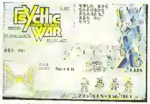
エ〜，それじゃ，どうやってもARMストックには入れないじゃない！と思う人がいるかもしれないけど，ど〜して，どーして。こういうときのために，ディクトくんが持っているプレトメモリー＆プレトリフトっていうサイキックがあるんじゃないの。

どうやって使ったらいいのかは，キミが自分で考えてみよう。

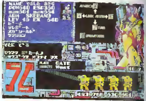
それと，もうひとつ。3Fにあるゲートだけど，ここは単にデュプラストをしただけじゃ通れない。じつは，キミの身分を示すための，あるアイテムが必要なんだ。だから，いったんシェア星に行ってから，この部屋にもどってくることになるってわけさ。



▲このエリアに登場する，バイオビースト，ルゴローネ。ESUNIKNをセットしたターボガンで，どんどん退治しちゃえ！



▲これが噂のサイキック，プレトメモリーだ！そのときにイメージインした場所に，あとからプレトリフトを使うことによってワープできるんだ。



▲せっかくブグフリジに変身してきたってのに，ゲートが通れない！逆にダメージを受けちゃうなんて，ナンテコッタイ！

このエリアにある特殊施設

●BIGストック

ここで手に入るのは，Eパックという大切なアイテム。コレを持っていると，転送装置を使って，他の星へワープすることができるんだ。ただし，1個につき1回かぎり。もしもEパックがなくなったら，もう1度ここへやってくるようにしよう。くるのに手間はかかるけど，Eパックは何度でも復活してくれるゾ！

●DEFENCE

さ〜て，一体この部屋は，何のためにあるんだろう？先にARMストックに行った人なら，ピンとくるはず。そう，ここの装置を動かすと，ARMストック前のシャッターが開いてくれるんだ。さすが保安ルーム，フロア内の管理は完璧にいきとどいているってわけか。

●ARMストック

ここでは，最強のアーマー，SKEBAN9が手に入る。それを装着すると，腕からヨーヨーが飛びだすようになるとか，「てめ〜ら，許せねえ！」「おまんら，許さんじゃき！」というセリフのハーモニーが聞こえるとか，そのへんの情報の真偽は確認されていない。

●GATE

ここのゲートも，2Fのゲートと同じで，網膜パターン・センターを内蔵している。でも，いつも同じ手がつかえるほど，世の中アマくない。ここのゲートは，単にデュプラストで敵のモンスターに変身するだけじゃ通りぬけることはできないんだ。悩んでいてもしょうがないから，ここはあとまわしにしよっと。

●VIPルーム

VIPルームって部屋は，中に入ると，たいてい敵がウジャウジャとでてくる。ここでも，B−9L1とセグメントの10匹連続攻撃が炸裂！ でも，直前のゲートをくぐれるようになっているキミのパーティなら，この程度の攻撃はへでもないだろう。BLOODクリスタルは，いただきだ！

このエリアに登場するモンスター&仲間

B−9L1

パワー	2400
EXP	24
種族	ジェメロ星ウェルズ系

セグメント

パワー	1800
EXP	18
種族	ステラフェ星ゾニマ系

イェノエー2

パワー	1500
EXP	15
種族	クィラ星ティーラ系

ピオン

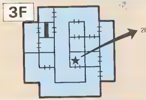
パワー	100〜110
ESP	80〜140
EXP	1
サイキック	？？？

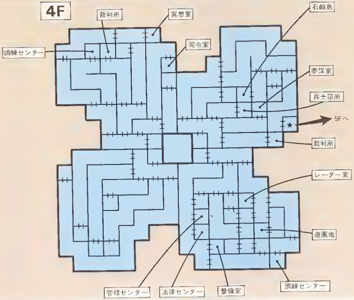
ルゴローネ

パワー	3500
EXP	0
種族	バイオビースト

このエリアで手に入るアイテム

- SKEBAN 9
- Eパック
- BLOODクリスタル





アルテック星PART3(5F〜11F)

自分で行き先を選択できる転送ルームを発見！

アルテック星の基地は，帝国軍の基地の中でも有数の高い建物だ。ここPART３の舞台は，５Ｆから11Ｆと広範囲にわたっているんだけど，各フロアはそれほど広くないから，歩き回るのはたいして難しくないはず。ただ，エレベータがヒジョーに多いので，どのフロアにいるのか迷わないように気をつけよう。

このエリアになって，はじめて登場するトラップに，サイコバリヤーというものがある。これは，前作『コズミックソルジャー』にでてきたオートレイガンの改良版で，その地点に行くと，パーティのうちのだれか２人が，体力を半分にされてしまうんだ。11Ｆにあるオートレイガン・コントロールを破壊するまでは，このトラップは避けられない。万一，パーティの先頭のキャラがダメージを受けたら，惜しまずにYontryを投入しよう。敵とエンカウントしたときがキツイからね。とくに，バイオビースト，アンバトゥーには要注意。コイツには，今までの火災放射攻撃はまったく効きめがないんだ。カートリッジをKARMUCHに入れ替えて，フリーズドライ攻撃!! ―― これでOKだ。

そして，このエリアで一番ウレシイのが，何と言っても５Ｆにあるトランスルーム。ここでは，今まで冒険した四つ＋１の星に，自由にワープすることができるんだ。ただし，五つのレバーのどれがどの星に対応しているかわかるまでは，完全な自由とは言えない。セーブゲームをしてからいろいろと試してみよう。つぎなる舞台は，未知の星，シェア星だっ!!

▲写真じゃ良くわからないけど，サイコバリヤーに引っかかったところ。まず，パーティの最後尾にいる自分がダメージを受けてしまった！

▲対アンバトゥーには，フリーズドライガンで！エリアを行き来するときに，カートリッジを入れ替えるのを忘れないでね。

▲さて，どのレバーを引いたらシェア星へ行けるんだろう？ま，データをセーブしてから試してみるのが無難でしょうな，やっぱり。

〈このエリアにある特殊施設〉

●BIGストック

金庫の中から発見したのは，三つ目のカートリッジ，GEKIKRA。ターボガンにコレを装着すると，メルトダウンパワーを撃てるようになるんだ。すなわち，ある特定の敵を溶かして倒しちゃうってわけ。どの敵に対して効果があるのかは，まだわからないけどね。

●サイコOFF

ここにある機械は，サイコバリヤー用のオートレイガンをコントロールしている。こんなもの，破壊しちゃうに限る!!

●トランス・ルーム

今までは，受信専用やある特定の星にしか行けない転送装置ばかりだったけど，とうとう自分で行き先を選べる装置が登場した！　これは，トランジスタ・ラジオがウォークマンにかわるぐらい，画期的なことなのだ。でも，Ｅパックを再び取りに行くのは面倒くさいから，無意味な転送は，できるだけひかえてネ。

〈このエリアに登場するモンスター〉

フィールファム

パワー	3200
EXP	32
種族	ジャメロ星フィーラー系

ARB-7

パワー	2900
EXP	29
種族	ジャメロ星ウェルズ系

ロングフレド

パワー	2500
EXP	25
種族	ステラフュ星グレゴール系

SOLT-2

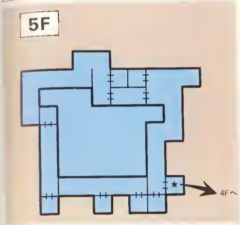
パワー	2200
EXP	22
種族	ジャメロ星ジャメロ系

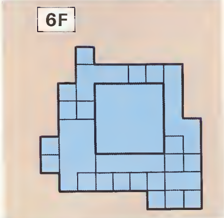
アンバトウー

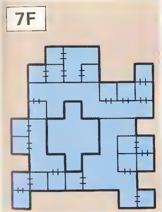
パワー	5000
EXP	0
種族	バイオビースト

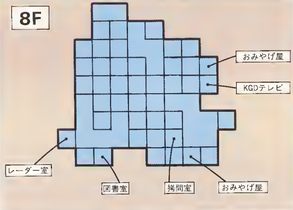
このエリアで手に入るアイテム

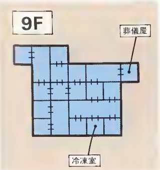
・GEKIKRA

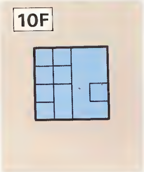












シェア星

すべてのテクを駆使して
クリアせよ！

ゲームも終盤にさしかかってきたと言える，ここシェア星では，キミがいままで学んできたテクニックをすべておさらいすることになる。オマケに，応用しなくちゃクリアできないところもあったりして，もー，タイヘンなのだ。

まず，すぐにピーンとくるのが，サイコガンのあるARMストックの入りかただ。DEFENCEの部屋とセンサー——場所さえちがえど，トラップの内容はアルテック星の４Ｆとまるっきり同じ。よって，またまたディクトに活躍してもらえばいいわけだ。

つづいて，なつかしの網膜パターン・センサーとお目にかかれるのは，エリアの南西にあるVIOストックでのこと。ところが，ここでは，ウッチャムにガンバってもらって，デュプラストでモンスターに変身して行けば……と単純に考えただけじゃダメ。なぜなら，この部屋の入口の地点では90％以上の確率でヒルスタンというロボット系のモンスターが出現するため，キミのパーティの変身は見張られて解除されてしまうからなんだ。ならば，一体どうする？——デュプラストの効力を，どうにかして部屋の入口までキープできればいいわけだ。以前に，プレトリフトでワープした地点には絶対に敵が現れないということに，ちょこっと触れたよね。それをうまく利用してみよう。

ところで，この星には，ポートINもポートOUTもないってことにキミはお気づきかな？　つまり，この星に出入りするには，転送装置を使う意外に方法がないんだ。そのたびごとにＥパックを取りに行かなくちゃならないから，なるべくなら，くるのは一度ですませたいね。パーティのメンバー交換も，ぜひともしておきたいところだ。

▲見て見て，サイコガンを身に着けたときの，このビーム!!サイコパワーが一気に増幅されて，ビームがこんなに太くなっちゃったのだ。

▲スティーマーに変身したままここまでこれれば，もう勝ったも同然。ちなみに，このエリアで降参してくれるモンスターは，スティーマーとパインファムだけだ。

このエリアにある特殊施設

●VIOストック

ここにあるコンソールは，はっきり言って，とんでもない。ゲートでもないくせして，網膜パターンの照合をしてくるんだ。あ〜あ，デュプラストするのって，メンドウなんだよなあ。でも，ここをクリアすれば，アルテック星の３Ｆのゲートが通れるようになるのタヨ。ファイト!!

●BIGストック

もーいいかげん説明するのに飽きた，BIGストック。このエリアでは２か所にあって，ひとつでは，転送装置を動かすために必要なＥパックが，もうひとつでは最後の地図，マップIRAが手に入るんだ。どちらもそのまわりを強い敵がガードしているから気をつけて！

●ARMストック

ARMストックっていうのは，もともと帝国軍が開発している武器や防具が置いてある場所なんだ。そこから最新兵器を盗んじゃおうってんだから，ソルジャーたちも要領がいいと言うのか，人が悪いと言うのか……。ここでも，最強最後の武器，サイコガンが手に入っちゃうのだ。コレを装着すると，ビームのグラフィックが変わって，いかにも強そうだぜ！

●サイコOFF

アルテック星の最上階にあった物と同様，ここの機械もサイコバリアーのオートレイガンをコントロールしている。できるだけ早くこの部屋を見つけておくと，あとあとがラク。だって，通路を歩いてるだけでダメージを受けたんじゃ，たまんないもんね！

●VIPルーム

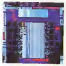
VIPルーム名物のモンスター連続10匹攻撃は，ここでもちゃんと見れる。バッタバッタと敵をなぎたおし，敵の将校のポケットから発見したのは，SWEATクリスタル。でも，一体何に使うんだろうね，コレ？

鬼羅あきらのワンポイント・アドバイス

ここのサイコガンのあるARMストックは，開けかたがむずかしい。でも，今まで会った仲間の超能力をうまく使えば，取れるから，よく考えてみよう。アルテック星のARMストックも同じだよ。

●DEFENCE

この保安ルームもアルテック星の４Ｆと同じで，ARMストックの入口のシャッターを開けるためにある。しかし，DEFENCEのあるところ，センサーあり……。やっぱり以前と同じ手順を踏まなくちゃいけないわけだ。



●トランスルーム

シェア星にはポートOUTなんてアマッちょろい物はないから，べつの星へ行くためには，ここを利用するしかない。行き先は，アルテック星オンリー。でも，アルテック星の３Ｆのゲートにチャレンジしようとしてるキミにとっては，ちょうどいいって話も……。

このエリアに登場するモンスター＆仲間

ヒルスタン

パワー	4200
EXP	42
種族	クィラ星ルビル系

ランドゾーン

パワー	3600
EXP	36
種族	クゴーチ星オーギシン系

スプリン

パワー	？
EXP	
種族	

？

スティーマー

パワー	4000
EXP	40
種族	トプジェ星スレアノ系

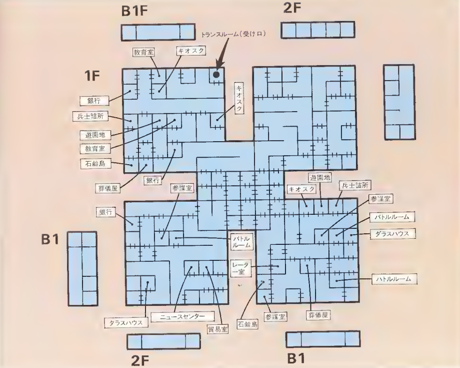
パインファム

パワー	？
EXP	
種族	

？

このエリアで手に入るアイテム

- マップIRA
- サイコガン
- SWEATクリスタル
- IDバッチ
- Ｅパック



セルマー星PART1(B1F～1F)

いよいよ敵の軍事力の中枢にやってきたゾ!!

アルテック星でBLOODクリスタルを手に入れたら，Eパックをキープしたまま，ラムサ星の骨董屋へ行ってみよう。──エッ，Eパックを持ったままアルテック星から外に脱出できるわけないって？　ウン，たしかに，アルテック星にはポートOUTがないから，Eパックを使って転送装置を使わないと，他の星へは行けないように思える。でもね，こんなときにも，あのプレトリフトがキミのことを救ってくれるんだ。プレトリフトが他の星に対しても使えるってことに気づけば，Eパックをアルテック星の外に持ちだすのなんて，たやすいことなのさ。

骨董屋の転送装置を使ってワープすると，そこはもうセルマー星。そう，ここが帝国軍の軍事中枢の人工衛星なのだ!!　ここをガードしているモンスターたちは，さすがに強い。なにしろ，ほとんどのヤツらが，最強のシールドであるメガシールドをも貫く強烈なビームを撃ってくるんだ。よって，シールドはまったく無意味なので，この星ではスペース・キーを押しながら歩き回るしかない。敵と出会ったら，ビームを撃つ──ただ，それだけだ！

さて，このエリアの迷路は，よーく見てみると，大きく二つに分かれているのがわかる。それぞれの通路の一番奥にエレベータがあって，２Ｆの異なった部分に行くことができるんだ。両方のエレベータの間を行ったりきたりするのには，けっこう距離があるので，プレトメモリー&プレトリフトをうまく利用するようにしよう（ちなみに，この星の周囲にはバリヤーが張られていて，星の外へプレトリフトすることはできないゾ)。

▲ラムサ星の骨董屋にＥパックを持ってくると，セルマー星へ転送してくれる。いよいよ敵の中枢に乗り込むのだ！
Yontryを満タンにしていくことを忘れずに!!

▲セルマー星に転送されるときだけ、なぜかＥパックがなくならない。トランスルームのすぐ裏側にポートOUTがあるので、逃げだしたい人は，そちらをどうぞ。

このエリアにある特殊施設

●サイコOFF

セルマー星の中には，うっとうしいくらい数多くのサイコバリヤーが存在する。それを止めるためには，B1Fにある，ここの装置を破壊しなくちゃいけない。とにかく何度も通過するエリアだから，早めにサイコバリヤーを止めておくべし。

鬼羅あきらのワンポイント・アドバイス

ここではバイオビーストが，あちらこちらに出て来る。出る回数は多くないけど，いきなり出て来るので，こまめにセーブするか，Ｆ１キーの近くに手を置いてゲームをしたほうがいいよ。

このエリアに登場するモンスター&仲間

ルーチェスハイ

パワー	5600
EXP	56
種族	クィラ星モアーダ系

オベラル

パワー	5200
EXP	52
種族	クゴーチ星オベリン系

ミドルウッド

パワー	4600
EXP	46
種族	ジャメロ星フィーラー系

ヌボーム

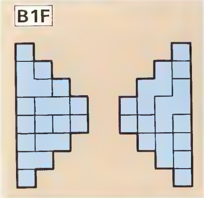
パワー	?
EXP	?
種族	?

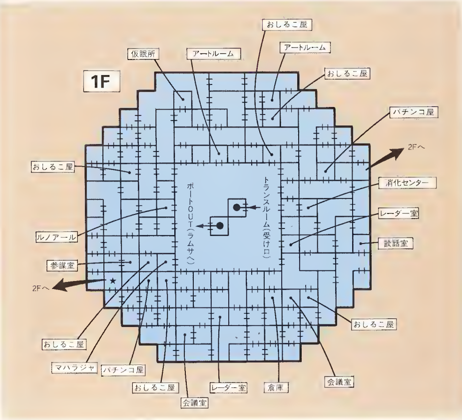
?

スリフライ

パワー	8000
EXP	0
種族	バイオビースト

このエリアで手に入るアイテム
なし



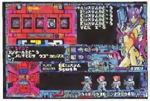


セルマー星PART2(2F～3F)

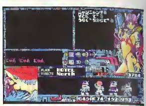
自爆コンソールのスイッチを入れて脱出せよ／

さあ，いよいよ最後の舞台にやってきた。この2Fと3Fは，大量のエレベータによって，非常に複雑なつながりかたをしている。まずはエレベータのつながりかたを調べあげて，サイコバリヤーのコントロール装置を破壊してきてくれ。それからじゃないと，話しははじまらないんだ。——てなところで，解説はひとまずおしまい。ゲームの最後のエリアくらいは，ぜひキミの自力で解き明かしてみてほしい。さまざまな困難を乗り越えて，ラストのエンディングを見たときにこそ，そのゲームがもたらす本当の意味での〝感動〟を味わうことができるんだから……。

▲レベルはBLUE？　一体これはどういうことなんだ？　WHITEとかYELLOWとか，いろんな色がでてくるゾ。



▲ひえ～，まさかこんなところでパスルをやらされるとは思わなかった／　これはなかなか手ごわいぜ／



▲特別にお見せしょう。これがホテルでのニャンニャンシーンだ〃　アンドロイドのセリフがなかなか笑えるョ。

〈このエリアにある特殊施設〉

●サイコOFF

もうおなじみのサイコバリヤーを制御する装置。3Fの奥深くにあるから，行くまでがものすごくツライ。でも，ココを破壊しておかないと，とてもじゃないけど目的を達成することは不可能だ。1Fの左下のエレベータから上がっていった先に，この部屋があるゾ。

●CRコンソール

自爆装置のロックを解除するためには，3Fに3か所あるこの部屋で，あることをしなければならない。ただし，それにはある決まった順番があって，その順番を見つけだすまで，それぞれの間を行ったりきたりしなくちゃいけないんだ。わざわざ1Fまでもどらなきゃいけないときもあるから，コイツはソライっ／

●COMシステム

2Fにあるコンピュータ・コンソール・ルーム。ここのコンピュータを動かすためには，パスワードを入れなくちゃいけない。3種類のパスワードの中で，まだ1度も使ってないヤツがひとつあったよね。

●OPERATE

この研究室では，「何かあるようだが取れない」というメッセージが表示されて，きっとキミも頭を悩ますことだろう。じつは，ここでは確かに大切なアイテムを得ることができるんだけど，あることをしたあとじゃないとダメなんだ。

●GDシステム

ここが目的の自爆コンソールがある部屋だ／　コンソールはパズルになっていて，ある絵をそろえないと，自爆装置が作動してくれないんだ。

●ホテル

なんだって，こんなところにホテルがあるんだ／　爆破時間が迫っているから，寄り道して時間をつぶしているヒマはないんだけど……。

●脱出ポット

ここの入口を開けるためには，あるアイテムが必要だ。さあ，すべてのやるべきことをやって，タイムリミット前にここから脱出すれば，ゲームは感動のフィナーレを迎えるゾ／

〈このエリアに登場するモンスター＆仲間〉

シビルボム

パワー	?
EXP	
種族	

?

サウスサン

パワー	6800
EXP	68
種族	ジャメロ星フィーラー系

チブチャイ

パワー	5400
EXP	54
種族	クィラ星ルビル系

パジェット

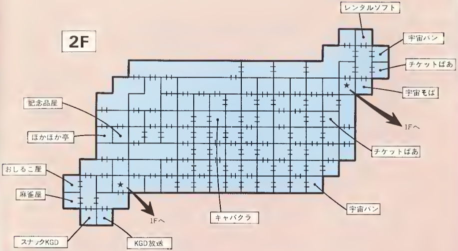
パワー	6200
EXP	62
種族	イバーン星イバニーズ系

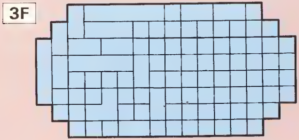
パスカバー

パワー	5800
EXP	58
種族	クィラ星ルビル系

このエリアで手に入るアイテム

BEEFUN





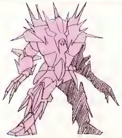
KGDキャラのファンよ喜べ！モンスター原画集一挙公開！

『コズミックソルジャー』といい，『覇邪の封印』といい，KGDソフトのキャラクターっていうのは，かわいらしいながらも独特のイメージを持っていることで定評があるよね。この『サイキックウォー』でも，それはしっかりと受け継がれて，さらに一層磨きがかかったという感じさえする。

このページでは，その魅力的な『サイキックウォー』のモンスターの原画を，ドーンと4ページにわたってご紹介してみた。ご協力してくださったグラフィック・デザイナーの白木沢さん，どうもありがとうございました！

★★★★★★★★★★★★★★★★★ 採 用 編 ★★★★★★★★★★★★★★★★★

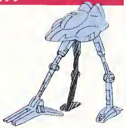
スティーマー



デスデモーナ

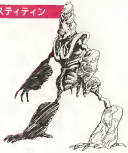
オーグス

ヌボーム



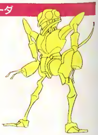
ブロップ

ARB-7

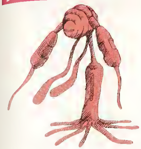


テスティティン

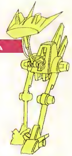
オペラル



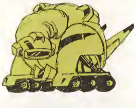
テスモアーダ



グレゴリン

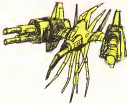


フィールファム

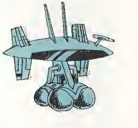


シェクマローン

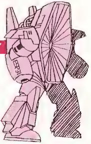
ハジェット



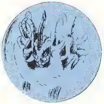
サウスサン



アンダーMT



ルーチェスハイ



ロングフレド

パスカバー

ウェルスデン

MOT-38

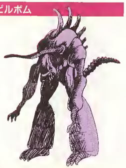
テレテレ

ズボイボ

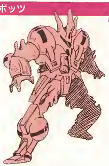
スライン

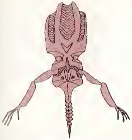
ゾンメー

シビルボム



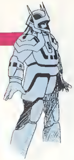
パフェボッツ



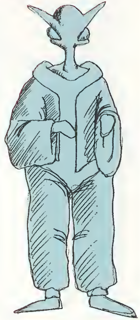


セイレーヌ

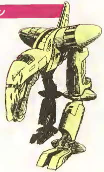
バルクヒース



ジャメロ

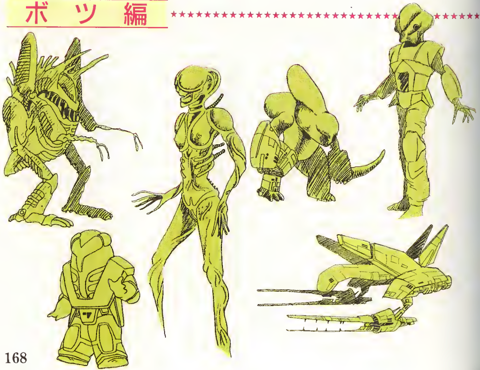


ヒルスタン



セグメント

ボツ編



開発室直撃インタビュー

KGDソフト『サイキックウォー』チームの巻

ソフトウエアの付加価値を高めることを目指す クリエィティブ集団

工画堂スタジオのあるところは，都営新宿線の曙(あけぼの)橋駅。アレ？　曙橋って名前は，なんか記憶に残ってるゾ!?　そうだ，天下のフジテレビがある場所じゃない！　思えば今から2年半前，『ドレミファ・ドン！』で栄冠を勝ち取ったのが，ここ曙橋だった。ここにくるのは，それ以来だな～なんて思いながら，ボクとレスキュー隊No.1の清水クン（今回のインタビューだけ特別参加なのだ）とで，フジテレビ通りをぬけ，工画堂スタジオのある白いビルへと突入を敢行(かんこう)した！

▶KGDの社屋は，フジテレビのすぐそばにある。夕暮の中，ちょっと足をのばしてみた。

▼ストップウォッチを首から下げた人やタレントさんが行交う通りを抜けてフジテレビに向かう坂道の階段の途中にKOGADO STUDIO＝KGDソフトはある。

まずはじめに，工画堂スタジオのスタッフとお互いに自己紹介をしたんだけど，このときに清水クンがいきなりやってくれましたっ!!

「はじめまして，ベーシックマガジンの山下です。」

「どうも」工画堂の鬼羅(きら)です。」

── と，かわるがわるあいさつをしていったときに，何を舞いあがっていたのか，清水クンは

「あ，はじめまして，レスキュー隊No.1の清水です。」

などというヘンなあいさつをしてしまったんだ。そのあとに，鬼羅さんが不可解な顔をしたことは，言うまでもない。〝レスキュー隊〟→〝救助隊〟→〝消防署の人〟なんて勘ちがいされてたら，なんとも気マズイなあ～。

さて，そんな話はいいとして，まずは鬼羅さんに，KGDソフトの歴史というものをうかがってみた。

「深い意味でのエンターテイメントを目指す」鬼羅さん（写真左）

「うちのデビュー作は，『コズミックソルジャー』ですが，それ以前にも，他社ブランドで企画・開発を行なっていた作品があるんです。たとえば，『エミー』とか『トライアングル・ジャングル』とか，一連のグラフィック・ゲームものが三つですね。それから，ゲームウォッチとかボードゲームなんかも昔から手がけていて，ゲームウォッチのためにコンピュータ部門ができたと言ってもいいくらいです。まあ，最初はOEM（他社から制作依頼を受けること）からはじまって，ようやく今のKGDソフトと呼ばれるところまで成長したわけですね。」

なるほど，人に歴史あり，KGDソフトに歴史ありってカンジだねえ。『エミー』や「トライアングル・ジャングル』は，当時の作品としては画期的にグラフィックがキレイで，ボクも感動したものだった。あの繊細な描画能力が最近の『覇者の封印』や『コズミックソルジャー・シリーズにも生かされてるってわけだ。そう言われてみると，どの作品からも，デザイン会社のソフトハウスらしい，同じようなニオイが感じ取れるもんね。

ボクがそんなふうに感心していると，鬼羅さんがもうひとこと付けくわえた。

「じつは，うちはそれ以外にもオモシロイ仕事をやってましてね。リカちゃんとジェニーちゃんなどにもかかわったことがあるんです。」

開発室というより，社名のとおり，スタジオといったほうがピッタリの部屋のあちこちに，作品らしいものが置いてある。学術書などのりっぱな書籍の装丁なども手掛けているそうだ。そうした，幅広いクリエイティブな仕事の一環がソフトウエア制作となるわけだ。

サイキックウォーの売りはここだ！

続いて，サイキックウォーの開発担当の方々にお話しをうかがうことにした。ますは自らを「制作スタッフの交通整理役」という，プランナーの立岡博さんだ。

「この作品で苦労したのは，キャラクターのネーミングです」という。

確かに，単なるモンスターの名前にも，いろいろなパロディが入っていてKGD独特の遊び心がうかがえる。

さらに，立岡さんは，このゲームの売りについて，次のように続けた。

「敵が現れて，それからどうしますか？というのは，現実的ではないと思うんですよ。そこでこのゲームでは，一瞬の判断が要求される，戦闘モードを設定しました。登場する種族それぞれが異なったビームを持っているのも，戦闘シーンに重点を置きたかったからなのです。」

▲これでもか！というくらいにコッた設定資料を見せていただいた

特徴のあるグラフィック・デザインを担当されたのは，白木沢博幸さん。どんな方法てグラフィックを入力されたのかをうかがおうとすると，プログラマーの永井知彦さんが，一言。

「ドットで描いているんです。」

エーッ，そんなバカな！ツールで取込んでドット単位の修正をほどこす，というんならわかるけど，あの膨大なデータ量になるグラフィックをドットで描き上げるのは，気の遠くなるような作業だ。

「ウチでは，昔からそうなんですよ。だからといって，特にたいへんだとは思いませんが，時間との勝負です。この作品の中では，アンドロイドに一番の思い入れがあります。プレイした皆さんの意見をぜひ聞いてみたいですね。」（白木沢さん）

グラフィック担当者，ミュージック担当者，メイン・プログラマーとの間で，メモリの確保にまつわる確執があるのは，ソフト制作では，必ずといってよいほど起こることだという。それぞれの担当者が，全身全霊をこめて創りあげたデータをすべて製品版ディスクに落とし込みたいと願うのは，人情だ。しかし，パソコンの能力には，限界があるし，ディスクの枚数も，むやみに増やすことはできない。

そのへんは，どうだったのだろうか。プログラマーの安部和広さんに聞いてみた。

「モメるということはなかったんですが，入れたいことが多すぎて，どの部分を削るかということでは，みんなでいろいろと，検討しました。私自身では，大作もいいのですが，気が向いたときに，ちょっと遊べるような，肩のこらないソフトを作ってみたいと思っているんですよ」

名交通整理役，立岡さんの活躍ぶりがうかがえる発言であった。

真のエンターテイメントを追及するためのこだわりを大切にしたい

しめくくりに，KGDソフトが，これから制作して行こうとする，ソフトウエアについて鬼羅さんに語っていただいた。

「まず言えるのは，自分達が本当にプレイしたいゲームのソフト化を目指すことが基本ポリシーになっているんです。とは言っても我々だけの感性や考えだけにこりかたまっていては，ユーザーとのギャップが生じる可能性があります。我々が目指すソフトを創りだすためには，ユーザーとイコールの関係になくてはならないのだという思いを大切にしています。このスタジオにもけっこうユーザーの方が遊びにくるんですよ。」

さすが，重みのあるお話しをされる。今回の本のためにいくつものソフトハウスを取材したけど，どこへ行っても「ソフトハウスの方々は，しっかりしたポリシーを持って仕事をされているな」ということを，一番強く感じた。

鬼羅さんは，さらに続ける。

「ソフトの内容としては，ただ遊んでハイおもしろかったというものではなくて，小説のようなもの，すなわち日常の生活の中では気がつかなかったことをうきぼりにしつつ，楽しませる文化的な付加価値のある作品を創りあげたいと思っています。深い意味でのエンターテイメントがKGDの目指すものと言ってもよいでしょう。例えばキャラクターのネーミング，マップの構成などにもエンターテイメントにインテリジェンスのちょっとした味付けをした，こだわりのある設定をする姿勢は，これからも続けていきたいと考えています。」

KGDソフトが，こうまでハッキリと，ゲームを他の分野の媒体に近いものとしてとらえていることには，正直言って驚かされた。そして，各ソフトハウスの方々がそれぞれのポリシーを持ってがんばってくださる以上，ゲームが小説や映画と同じ芸術としての評価を得る日も遠いことでは無い，そうボクは心の中でつぶやいた。

開発スタッフ・プロフィール

●鬼羅　あきら
担当：プロデューサー
生年月日：19××年４月25日
出身地：東京都台東区
出身学校名：某学校卒業
特技：マユをつり上げる事。
弱点：眼の手術を見る事と太陽の爆発を考える事。
自慢できること：なし。
失敗談：地震のたびにうろたえて，皆からばかにされてしまった。
趣味：衝動買い。
今１番やりたい事：土地ころがし。
読者へのメッセージ：ちょっとまっててね。

●白木沢　博幸
担当：グラフィック
生年月日：1962年８月８日
出身学校名：日本デザイン専門学校卒業
特技：右手で絵が描ける。
弱点：左手で絵が描けない。
自慢できること：足で背中がかけない。
失敗談：いやーっまいった，まいった。
趣味：映画を見る。
今１番やりたい事：映画を作る。
読者へのメッセージ：いじめる？　いじめる？

●阿部　和
担当：シナリオ
生年月日：1964年４月５日
出身地：海
出身学校名：よくわからない。
特技：川のクイに頭をぶつけて，一回転できるよ。
弱点：でんぐり返りができない。
自慢できること：ワキの下のポッケに貝が入っている。
失敗談：お気に入りの石を割ってしまった。
趣味：ニクキュウをされること。
今１番やりたい事：プレーリードックくんてすごいと思った。
読者へのメッセージ：思ったんだったら。

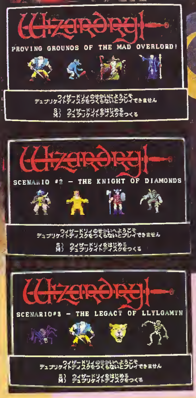
●永井　和彦
担当：プログラマー
生年月日：1962年７月19日
出身地：四角いジャングル

出身学校名：都立プロレス専門学校卒業
特技：シュミット流バックブリーカー
弱点：眼と眼の間。
自慢できること：体力。
失敗談：忘れた。
趣味：中指を立てること。
今１番やりたい事：NWPタイトル奪回。
読者へのメッセージ：かかって来なさい。

●立岡　博
担当：ディレクター
生年月日：19××年６月16日
出身地：東京都葛飾区
出身学校名：東京某雑学学校
特技：自転車が乗れる。
弱点：身長に比べて手が短い。
自慢できること：意外と絵がうまい。
失敗談：いやーっまいった，まいった。
趣味：粉末テニス。
今１番やりたい事：自分の漫画集を出す。
読者へのメッセージ：キャラクターの中にこのスタッフが登場していますから，探してみてください（例・BIOキープの主は鬼羅です）。

●財部　大公（たからべ　おおひと）
担当：ミュージック
生年月日：1953年４月26日
出身地：福岡県博多市
出身学校名：中国短期大学音楽科
特技：原稿なしでしゃべれる。
弱点：食い物が弱い。
自慢できること：徹夜がきく。
失敗談：世に生まれ出たこと。
趣味：ハーパリストである（ハープを愛する人）。
今１番やりたい事：リアルタイムでパソコンで簡単に意志の疎通をはかりたい。
読者へのメッセージ：機会があったら，読者のみんなと一緒に作曲をしたいですね。

山下：ユニークな個性がぶつかり合い，続々とKGDワールドから作品を生みだしてくる，そのバック・ボーンが，このプロフィールからも感じとれるようだ。次回作も期待してます!!



●対応機種：PC-9801シリーズ（3.5",5"ディスク）
PC-8801シリーズ（5"ディスク）
X1シリーズ（5"ディスク）
FM 7シリーズ（3.5",5"ディスク）
●価　　格：9,800円
●発 売 日：I――1985年11月15日
II――1986年12月19日
III――1987年6月27日
●発 売 元：ASCII
〒107 東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル　☎03(486)8080
●制作担当：フォア・チューン（日本版）
〒103 東京都中央区日本橋小網町4-4
☎03(667)2707
サーテック　ソフトウェア（オリジナル版）
〒103 東京都中央区日本橋小網町4-4
㈱フォア・チューン方　サーテック　ソフトウェア

～魔法世界への熱き想い：

はーい，『チャレンジ！　A.V.G. & R.P.G[II]』の『ウルティマIII』に続き，今回もまた山下さんの本にわいて出たTOMMYです。何でまた『ウィザードリィ』のようなマジメなゲームをあえてボク（ベーマガじゃないので「あたし」はやめときましょ）が書いているのか？　デキの悪いダジャレでお茶をにごすんじゃないかと不安になるむきもあるかも知れない（あるだろーなァ）。だけど安心してほしい。ボクには『ウィザードリィ』を書くだけの，過去5年間にわたる熱い想いがあるんだ。まずはボクとこの素晴らしい魔法世界との出会いを語ってみようじゃないか。

レベル1：噂の究極ゲーム

話しはかれこれ5年も昔の1982年に逆のぼる。当時のボクは発売されてから1年も経っていなかったPC－6001（PC－8801の最初のバージョンとほぼ当時期に出たヤツ。電卓のようなキーボードが印象的なアレのことだ）のユーザーで，発売されたゲームはもちろんのこと，ベーマガなどの本に掲載されたゲームのリストも欠かさず打ち込んで手あたり次第に遊んでいた。

PC－6001はこの頃（ころ）のパソコンの中では数少ない，ゲームをすることを前提に作られた機種だったので（他にJR－100などもあったな），けっこうビデオゲームを意識したデキのいいゲームが発表されてたんだ。別名『国産機のアップル』なんて呼ばれることもあった。というのも当時アップル（Apple IIe）といえば国産ソフトなんかには及びもつかないスゴイ！　ゲームソフトがそろっていたことで有名だったからね。

そんなワケでさんざん国産ゲームをやってみて感じたのは，

「……底が浅い」

という，何かこうゲームに費した時間がゲームをキワメればキワメただけ，ムダだったような消失感だった。

まあ，カセットテープで供給されるソフトがほとんどという，今からじゃ信じられない時代だったからムリもないんだけど，とにかくやりこめばやりこんだだけの見返りというか何というか，実感として残るような奥の深ーいゲームが欲しかったんだ。

R.P.G（ロールプレイング）なるもののウワサを聞いたのはそんな時だった。アップルに関する本に書かれていたそのゲームは，3D迷路の中を歩き回って怪物をなぎ倒し，経験値なるものを手にいれて主人公を成長させるという，どこが面白いんだかまるっきりわかんない奇妙なシロモノで，しかもグラフィックはおせじにも素晴らしいとはいえないモンスターの絵の他は，英文のメッセージ（アメリカ製なんだから当たり前だわな）しか出てこないという。でもその紹介記事にはつまらないものをイヤイヤレビューしている雰囲気が全然なく，筆者がホントにそのゲームにハマッてるのがありありと感じ取れた。そのゲームが『ウィザードリィ』だったんだ。

国産ソフトはようやくアドベンチャー・ゲームが作られるようになった頃（これもカセットテープで出てたもんね）だったから，もちろんロールプレイング・ゲームなんか一作も発売されてはいなかった。キャラクターを成長させるというR.P.Gの概念自体が一部の人を除いては知られていなかったしね。だからこの謎めいた，奥の深そうなゲームにボクはいやおうなしに魅せられていった。まずは必死になってアップル関係の本を読みあさり，『ウィザードリィ』に関するどんな小さな情報でも手に入れようと試みた。

次にR.P.Gのルールの理解。この時はまだピンとこなかったものの，もはやまだ見ぬ『ウィザードリィ』への期待感は憧れに近いものになっちゃってたね。なにしろアップルとディスク・ドライブを買わなきゃプレイできないんだし，アップルの値段は当時30万円以上とボクにとってはあまりに高級なパソコンだったからねー。手に入らないと手に入れたくなる人間の悲しい習性とR.P.Gへの期待が相乗効果（そうじょうこうか）になって，『ウィザードリィ』に恋焦がれる気持ちを盛り上げていったんだろうなあ。

多くのAppleユーザーをとりこにした『ウィザードリィ』。これから始まる魔法の国での冒険を予感させる見事なタイトルだねっ（ホメすぎかなあ……）。

レベル2：オーク相手に全滅した日

『ウィザードリィ』を知って1年ほどたった頃，思いがけず，このあこがれのゲームをプレイできる機会に恵まれた。学校の先輩がアップルとディスク・ドライブ，そして肝心カナメの『ウィザードリィ』を持っていたんだ。

やったね！　と喜びいさんで，ボクは同じように『ウィザードリィ』に憧れる友人と一緒に先輩宅に殴りこみをかけた。今考えるとえらく迷惑をかけたんじゃないだろーか？　でも，この時は『ウィザードリィ』がプレイできる！　ということに目がくらんで，そんなこと，ひとっカケラも思わなかった。つくづく，やなキャラクターである。

「先輩こんちわっ。『ウィザードリィ』をはよう早う！」

「みやげも持たんとキミたちゃあ……まあいいや。ほれ，デュプリケイト・ディスク作るから，生ディスケットよこしなさい」

「何すかそりゃ？」（友人とハモる）

「何すかって……あーあーやるよ1枚くらい（もうなげやり）。まずはマスターをブートして，と」

最初に画面に現れたのは，火にかけられた妖しげな壺とその前で呪文を唱えているらしきターバン姿の男。そして壺の中から煙が立ちのぼりはじめ，やがて魔物へと変化していく。

「おおっ，スゴイ！」

ボクと友人は思わず叫んでしまった。だってビデオゲームだってまだこんなに凝ったタイトルのものが少なかったんだから。パソコンのゲーム・タイトルなんてランダムにドットを打って「はい，宇宙です」で済ましてたもんだ。

これがApple版の画面構成。3D表示は小さいし，モンスターも先頭のグラフィックしかでなかった。でもすさまじく早い！（ちなみに写真はワードナくん♡）

さて，いよいよ『ウィザードリィ』スタート。おぼつかない調子でキャラクターを6人作り（マニュアルのとおりにFighter×2，Priest×1，Thief×1，Mage×2というオーソドックスなパーティーだった），ボルタックでそこそこの装備を買いあさっていざ迷宮へ。

キャンプをやめると迷路は正面と右方向にのびていた。まあ右手づたいに行くことにして右に数歩進むと左側に初めて見るドアが。

「先輩，これを蹴り開けるとモンスターが出るんでしょ？」

「そうそう。覚悟して入りなよ」

このパーティーは友人と相談して作ったものだったけど，一応決定権をボクがもらっていたので，

「初戦からビビッてもしょうがない。レッツファイト！」

と，勇ましくドアをキックした。アンエンカウンター（遭遇（そうぐう））の文字と，ディスクのアクセス音と，そしてここでひとつ余分なメッセージが出力された。

MONSTERS SURPRISED YOU！

「あーあ，カワイそうに」といいながらもニヤっと笑う先輩。

「なにナニ何？　何が起こったの!?」と慌（あわ）てるボクら。そして何が起きたのかはスグにわかった。

出現したのは4匹ずつの2グループで，両方とも名前はスモール・ヒューマノイドと表示されている。その8匹のモンスターたちにパーティーは選択の余地もないまま，いいように攻撃されているのだ。しまった！　驚かされた!!

1ターンが終わった時点でFighterは2人ともHPが半分以下に，Priestも一撃をくらってHPを失っていた。「……どうしようか」とボク。1回目の指揮にしくじって弱気になってしまった。

「とりあえず戦ってみようぜ。PriestにはDiosをかけさせてさ，Mageは各グループにKatinoで」

友人のコマンドのもと，第2ターンが始まった。。Fighter 1の攻撃外れ！　Fighter 2の攻撃で敵1体死亡。Mage 1のKatinoで眠った敵1。Mage 2のKatinoで眠った敵は……0！

「ウソだあ！　ゲゲゲ」

Fighter 1死亡！　Fighter 2死亡！　Priestの呪文はもう意味ナシ（遅いんだよおめーは）。続いて2撃をくらいPriestも死亡！　あっという間にパーティーの半分が死んでしまった。怪物の正体はオークどもだ。

「あーもう，逃げるしかないっ」すかさず[R]キーを押す。ところがどっこい逃げられなかった。Fighterすら殺されたのにACもHPも条件の悪いThiefやMage（アップル版では8ポイントではなく2や3で始まるキャラクターがザラにいる）が7匹のオークの攻撃に耐えられるハズもなし。パーティーはキレイに全滅した。表示される6人分の墓。こうしてボクの初探検は考えられる最悪の結果で幕を閉じたんだ……。

レベル3：ワードナーを倒して，そして…

先輩宅はやたら遠かったので『ウィザードリィ』のような腰をすえプレイするゲームをやるにはちとムリがあった。もうモンスターたちに雪辱（せつじょく）を果たすチャンスはないかとボクは半ばあきらめかけていたほど。でもやはり世の中捨てる神あれば拾う神あり（別に捨てられたんじゃないけどさ），『ウィザードリィ』に完ペキほれこんだ友人がついに貯金をはたいてアップルを買っちゃったのである。

彼の家は近かったので，これまた迷惑ながら連日のように遊びに行き，ボクはいよいよ本格的に『ウィザードリィ』の世界に入ることとなった。

まずはオークに軽く仕返しをし，レベルアップを重ねながら鍵類をそろえて4階のモンスター・コントロール・センターへ。そして地下直通エレベーターを使えるようになってからは9階まではほとんどトントン拍子にすすんでいった。そして最下層，ワードナの本拠地10階で最低でも6回は出会うモンスターの群れに何度となく殺されかけながら，ついにワードナの部屋に侵入した時はホント感動だったね。『W　E　R　D　N　A』とこれまでにない表記のウィザードにバンパイヤの集団！　総力戦の末，Mage 2人の犠牲は払ったものの宿敵ワードナとその側近たちはこの世から消滅し，ボクのパーティーは目的を達したのである。

ところが城に帰ったとたん，階級章と経験値250000ポイントをくれるのはいいとして，すべての装備を取り上げられたのはショックだった。この時ボクはこのゲームの目的がワードナを倒すことじゃなく，いかにキャラクターを成長させ，いい装備をさせてやるかにあるということを痛感したというワケさ。それからはシナリオ#2にむけてのキャラクター養成の日々，そしてシナリオ#2，#3と続くんだけどそれは省略しとこう。

とにかくもボクは理想のゲームに巡りあい，その魔法世界にふれることができた。おかげでファンタジーもすっかり好きになってしまい，いつかは小説を書いてみたいとすら思っている。今にして思えば『ウィザードリィ』と出会ったことでボクの人生は変わってしまったのかも知れないなあ。

これにて前書きを終える。どーも『ウィザードリィ』について書くとマジメになっちゃっていけないね。そいじゃ本篇の始まりはじまりー。

Game Review

これぞRPGの真髄

ウィザードリィの世界へ キミも飛びこもう

今でこそパソコンゲームの主流といえばRPG！っていうくらいたくさんの種類が出ていて「もうRPGはあきちゃったよ」などと悟りきった仙人のようなことをいう人も中にはいるみたいだね。だけどそれは単にRPGと銘打っただけの時間浪費ゲームをプレイしてしまったのであって，決して時の流れとともにつまらなくなったんじゃないハズ。

まさしくRPGの正道をいくこの『ウィザードリィ』は，RPGモドキに嫌気がさしちゃった人には絶対やってみてほしい一作。ストーリーのスケールはそんなに壮大なものじゃなく，一つの迷宮を探険していく３Ｄ迷路タイプで，派手さにも少々欠けるところはある。

でも，全世界を歩き回って山ほどのアイテムを見つけ，ようやく敵の城へなだれこむなんていう，だだっ広いだけのゲームがまるで太刀打ちできないほど，『ウィザードリィ』は奥が深いのだ。

今では３番目のシナリオまで発売されているので，この魔法世界にハマッている人はかなりの数になると思う。もうすでにプレイしてる人にとっては説明なんてまったく必要ないほどやりこんでしまうゲームなんだけど，今まで敬遠してた人のためにも，どんなふうにゲームが進んでいくのかを書いてみよう。

キャラクターを成長させるのが目的

『ウィザードリィ』は怪物の巣喰う迷宮の中を探検して戦闘を積み重ね，キャラクターを成長させていくのがメインとなっているゲームだ。

一応各シナリオごとに目的（大魔術師を倒す，あるアイテムを手に入れるなどなど）はあるけど，その目的を達したあとも冒険は続けられるし，むしろキャラクターの攻撃力が上がり，新しい呪文を覚えた時の“育てる楽しさ”のほうにウエイトをおいている。

本来RPGというものは終わりのないゲームで，さまざまなシナリオの中をキャラクターが自由に冒険していられるものなんだから，現在発売されている３種のシナリオを通じて同一のキャラクターを使えるというのはホントによく考えられたシステムだと思わない？　次のシナリオのためについつい目的を果たしたあともゲームを続けちゃうんだもんね。

ま，シナリオⅠならこのくらいの能力があれば心配ないでしょ。考えられる最高装備だもんね。ただしDAGGER OF THIEVESを使ってるから次のレベルまで100万ポイント経験値が足りないのだ。

戦闘システムは最大６人のパーティーを組み，前列３人は直接攻撃し，後列３人は呪文による攻撃で敵と戦うようになっている。このシステムのために他のゲーム以上に職業の違いが強調され，誰が何をするかという“戦術”が要求される戦闘シーンになっているんだ。

敵も，毒に始まってパラライズ（麻痺）や呪文，ブレスに必殺の一撃，あげくの果ては仲間を呼んだりレベルを下げたりと，こちらよりも多彩な攻撃をしかけてくる。強敵を倒して高い経験値を得る楽しさは『ウィザードリィ』をやった人にしかわからないかもね。

また，戦闘のあとに残された宝箱から手に入るアイテムは100種近くあり，何が出てくるかは全く予想がつかないから，ついつい目的のアイテムが出現するまで冒険を続けてしまうという別の魅力もある。ようやく見つけた名剣で戦士たちの攻撃力が上がるとやたらウレシイのだ。

戦闘＋キャラクター成長が楽しい!!

この戦闘の楽しさ，キャラクター成長の楽しさが『ウィザードリィ』の楽しさだといってもいいすぎじゃないだろう。

こんなふうにレベルアップ途中の戦闘がつまらない単純作業になってしまわないRPGはヒジョーに珍しい(それが当り前なのにね)。まだプレイしてない人が，この本をきっかけに『ウィザードリィ』の世界へと入ってくれたらウレシイ限り。絶対に後悔しないと思うヨ！

ウィザードリィのプレイ画面紹介 シンプルで美しい3D迷路。ビューティフルサンデーだな

出現モンスター名
遭遇したモンスター（最大４グループ）の名前か表示される　正体かわかんないと危険なんだな、こりゃ

戦闘メッセージ
誰か誰に何ダメージを与えたかが次々に表示されていく

３Ｄ迷路
見えないトアあり、一方通行あり、たかか線画の迷路なんてナメてかかっちゃいけません

モンスターのグラフィック
今出現しているモンスターのシンホル・グラフィックか描かれる。あんまり種類かないのか残念無念

ステータス表示
パーティの状態（HPやAC）とどんなコマント（戦う、呪文名など）を実行するかを表示する　長い呪文は途中でぶった切れるのがマヌケてある

＃1 Proving Grounds of the Mad overlord

※最初に発売されたシナリオで，ここでパーティーをレベル13以上にするのが目的。シナリオⅡのことを考えると夜も眠れないといった調子でキャラクターをやたら成長させた人も多い。入門用と称しているが完成度が高く，RPGの代表と呼ばれる名作である。

ストーリー

この国の君主トレボーはまぎれもなく狂気にとり憑かれていた。それも世界制覇という野望に……。だが彼は愚か者ではなかった。その証拠に彼は計画実行のためには二つのことが必要だという冷静な判断を下している。

一つは13レベル以上のキャラクターたち。そしてもう一つは彼の領土にいながら堂々と刃向かっている悪の魔法使いワードナを倒し，盗まれた魔除けを奪還することだ。

ワードナの非道ぶりは国中に鳴り響いている。例えば疾走する馬車の行きかう大通りを渡りたがる老婆がいたなら，親切そうな顔をして道の半分までは連れていってやり，そこで財布を取り上げて逃げるなんてことは呼吸をするくらい当たり前にやってのけるのだ。こんな小さな悪事から大きな悪事まで何でもこなすワードナこそ，真の極悪人といえるだろう。

トレボー王の命のもと，冒険者たちは町はずれの大迷宮で自らを鍛えあげ，その奥深くに住んでいるワードナから魔除けを取り返さねばならない。そしてこの使命が果たせないようでは，これから先の試練は到底やりとげられない。健闘を祈る！

キャラクター・メイキング

『ウィザードリィ』をプレイするには，まずキャラクターを創造するところから始めなくちゃならないよね。でも決定するファクターが多いので，意外にここでとまどうこともあるんだ。どの要素にせよ，誰とパーティーを組ませるか，クラス・チェンジをするかなどを考えたうえで決めておかないとあとあと泣きを見るハメになるぞ！

キャラクター・メイキングでボクたちが決定しなければならない要素は大きく分けて４項目ある。

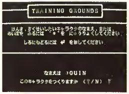
①どの能力にどれだけの能力を持っているかを決める種族。
②ボーナス・ポイントを各能力にふりわける特性値決定。
③キャラクターの世界観を左右する属性。
④その能力の有無などを決定するクラス（職業）。
の選択だ。

これらの組み合わせはほぼ無限に近いというから，その奥深さは相当なものだよね。これにパーティー６人の組み合わせを加えたら，と考えただけで『ウィザードリィ』からしりごみしている人もいるかも知れない。

でも，ここを乗り切れば（これだって慣れると楽しいんだぜ。ワクワクッ）あの世界に入っていけるんだから面倒がらずにやってみて欲しいな。まあキャラクター・メイキングについては今までもさまざまな情報が飛びかっているので，ここではまとめの意味を含めて具体的にどうすればいいのかを解説してみよう。

1：名前の決定

まずはキャラクターの名前の決定。といっても何だっていいんだけどね。GUINでもクワトロ・バジーナでも，漢字が使えるんなら新免武蔵や麻宮サキでも，とにかく何でもOKで。だけどやっぱりこれから長いおつき合いになるキャラクター，なるべく感情移入できる名前をつけようじゃない（山下さんなら南野陽子とか中森明菜とかつけるハズ）。ちなみにボクはすべてファンタジーっぽい名前で統一してるぞ。

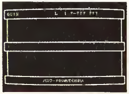


キャラクターに名前をつけているところ。この名前は……ウーン，安直なだけに○塚一郎氏のよーだ。全員の名前に統一感を持たせるのもよし，バラバラでもまた楽し。

◀キャラクター作成中の画面

2：パスワード

ヘタなパスワードを入れて，あとで忘れたりするとヒジョーに気まずい。パーティーを組むにもいちいちパスワードを打ち込まなきゃならないので，なるべくならリターン・キーを押すだけにしておこう。どうしても入れたいっていうなら，止めないけどさ。



キャラクターにはそれぞれパスワードをつけられる。他人が勝手に使えないようにするためだ。だけど自分が忘れたりするとマヌケなので，ボクはリターンを押すだけ。

◀パスワード入力中の画面

3：種族

この世界には五つの種族があって，それぞれ六つの能力に対して異なる基本数値を持っているんだ。だけどこの差はボーナス・ポイントでほとんどないに等しくなっちゃうから，まああとは好みの問題かも。ただしクラス・チェンジ（あとで詳しく述べる）後はどの種族もこの基本数値まで戻ってしまうから，別のクラスにしたいときはそのクラスに合わせた種族を選んでおかないとマズイぞ。

HUMAN(人間)

STRENGTH	8
I.Q.	8
PIETY	5
VITALITY	8
AGILITY	8
LUCK	9

各特性値を総合すると，たったの46ポイントと，５種族の中で一番低い。またとび抜けた能力を持たないので，はっきり言うとメリットはまるっきりないんだ。でもRPGはそのキャラクターに感情移入することが大切だから，ボクたちと同じ種族のキャラクターってのはやりやすいよね。出来の悪い子がカワイイってのもあるし。また能力が平均的だからクラス・チェンジ後にバランスの取りやすいキャラクターにもなれる（ノームのほうがいいけどね）。

ELF(妖精)

STRENGTH	7
I.Q.	10
PIETY	10
VITALITY	6
AGILITY	9
LUCK	6

妖精といっても背中に二枚の羽根を生やした小人（こっちはフェアリーですか）じゃなくって，人間よりもやせ型で美形の多い種族だ。見かけのとおりVITALITYが不足しているため，ボーナス・ポイントはここをかなり補ってやらないといけない。しかし，I.Q.とPIETYが両方とも高いので，最初から作るにせよクラス・チェンジするにせよBISHOPにはノームと並んで適してるぞ。

DWARF(ドワーフ)

STRENGTH	10
I.Q.	7
PIETY	10
VITALITY	10
AGILITY	5
LUCK	6

一般的なイメージは背は小さいものの小太りでガッチリしたおじさんってとこだろう。だって若くてもヒゲを生やしてるやつばっかりなんだもん。女性キャラクターを作るつもりだと，この種族を選ぶのにかなり抵抗を感じるのはボクだけじゃないハズだ。それはさておき，この種族の特徴は，高いSTRENGTHとVITALITYにある。つまりはFighterなどに向いてるんだけど，AGILITYが低いために，ボーナス・ポイントをつぎこんでおかないと攻撃が遅くてしょーがない。

Thiefには向いてないね。

GNOME(ノーム)

STRENGTH	7
I.Q.	7
PIETY	10
VITALITY	8
AGILITY	10
LUCK	7

身長10cmにも満たない小人もよくノームと呼ばれているけど，この世界ではドワーフより少し小さいくらいの種族をさしてるんだ。さて，特性値をざっと見てみると，７よりも低い値がないのがわかるよね。しかもPIETYとAGILITYが10とけっこう高い。この種族こそ最もバランスがとれていて，何にでもなりやすい種族なんだ。クラス・チェンジしても全ての能力値がすぐ高くなるし，Ninjaを狙ったキャラを作るのにはピッタリだよ。

HOBBIT(ホビット)

STRENGTH	5
I.Q.	7
PIETY	7
VITALITY	6
AGILITY	10
LUCK	15

映画にもなった『指輪物語』（小説を読んでなきゃ話のわかんなかったアレ。続きが見たい）のメインキャラとしてめっきり有名になったファンタジー世界の住人が，このホビットだ。身長がノーム程度で，全種族中最も特性値の合計が高いにもかかわらずSTRENGTHやVITALITYが極めて低い。というのもLUCKに15ポイントも集中しているからなんだ。これならほっといても数回レベルアップするだけで最高値の18になってしまう。Thiefには最高の種族といえるだろう。残念なのはクラス・チェンジ後の攻撃力があまりに低いことかな。

4：属性(ALIGNMENT)

キャラクターたちは善，中立，悪の世界観のうち，どれか一つに属している。これはキャラクターの生きかたであり，この生きかたはたとえボクたちプレイヤーでもそうそう曲げさせることはできないんだ。ムリにキャラクターの信条に逆らった命令を下すといつのまにやら善人が悪人に，はたまた悪人が善人になってしまう（中立は変わらない）。特に善と悪のキャラクターは一緒のパーティーが組めないようになっているから，１人だけ属性が変わったりしたら大変なことになってしまうんだ。なるべくならこの属性には逆らわないようにね。

GOOD(善)

とにかくいいことをしなくちゃ気のすまないタイプ。といってもワードナの飼ってるモンスターたちが襲ってきたらためらわず切り捨てるけどね。もし遭遇（そうぐう）した怪物が友好的な態度を示してくたら，たとえどんなに経験値が入る相手でもにこやかに別れなくちゃならないんだ。

ここで戦闘を選ぶとGOODのキャラはEVILに変化してしまうことがあり，次にパーティーを組むのが困難になる。そんなワケで戦えないことも多く，レベルアップが少々遅れてしまうのだ。またGOODには使用できないアイテムもかなりあるため，全体的に不利。

NEUTRAL(中立)

我は常に自然体なり，という世界観を持った眠狂死郎のような（ありゃ善かな？　知らないか）キャラクター。善悪どちらのパーティーとも組めるため，二つのパーティーを作ったときにはこの属性のキャラが多いほど，流用できるぶんラクだ。ただしクラス・チェンジを考えるとNinjaやLordにはなれないし，Priestの呪文を扱うキャラもまるっきり作れないため，全員中立というパーティーはシナリオIIでないと編成がムズカシイ。クラス・チェンジを考えていのならMageは中立がいいんだけどね。

EVIL(悪)

EVILといっても極悪非道の悪党ってわけじゃない。ただ自分の利のないことにはカケラも興味を示さないだけなんだ。でも少しでもゴールドや経験値が手に入るとなったら，いくら敵モンスターが友好的でも決して逃がそうとはしない。そんな連中だ。

自分が死にそうなときに強敵と出合ったら，逆に戦わないほうが自分にプラスだと思うんだけど，世の中そう甘くはないみたい。戦わないとGOODになることもあるんだ（GOODとは逆ね）。アイテムの面では，EVIL専用の強力な武器や鎧などがあるぶんずっと有利な属性だと思うヨ。

5：特性値

種族を決めると基本数値が設定されるけど，この特性値というのは一体何に影響するんだろーか？これがなかなかわかりづらいので，次にボーナス・ポイントをふりわけるときにどの能力を強化したらいいのか悩んでしまう。職業によっては高い能力値をもっていても使いようがなかったりするので，どの特性値が必要なのかを見きわめてポイントをふりわけよう。ちなみに最高値は 18 だぞ。

STRENGTH(強さ)

これはパーティーを組んだ時の前から３人目までのような，直接モンスターに攻撃しなくちゃならないキャラクタ

一に必要な能力なんだ。これが低いとモンスターに攻撃がなかなかヒットしなくて，スカスカスカスカのオンパレード。

ボーナス・ポイントが16ももらえたので，平均的に振り分けて明らかにNinja狙い。うまくいけばレベル８でクラス・チェンジ可能だぞ（早すぎるのも困るけどさ）。

◀特性値が表示された画面

FighterやSamuraiといった攻撃力重視のクラスなら，ボーナス・ポイントをなるべく多くつぎ込んでやろう。逆に呪文中心で性能のいい武器を持てないMageやBishopには大して意味のない能力だよ。

この能力はいい武器にもボーナス・ポイントとして秘められているから，性能の高い武器ほど高いストレングス数値を持っているってコト。

I.Q.(知能)

知能が低いキャラは確かに剣をふるうのもヘタそうだけど，この場合は全然カンケーない。I.Q.は魔術師の呪文を唱える能力の程度を示していて，Mageには特に必要な特性なんだ。これが低いと強力な呪文を唱えても十分な効果を発揮できないときてるから，魔術師の呪文を使う能力のあるSamuraiやBishopにも欲しいところ。

PIETY(信心深さ)

神をうやまう心，信心深さの度合いを示すパラメータだ。これはI.Q.同様，魔法の能力に影響してるんだけど，今度は逆に（逆ってのもヘンだな）僧侶の呪文の能力を左右している。Priest, Bishopeには多くつぎこみたいね(Lordは＃1ではクラス・チェンジするしかないのでボーナス・ポイントはなしね)。Fighterなんかには高くしても全然意味ないけど。

VITALITY(耐久力)

これはどのクラスだろうと絶対に欲しい特性だ。レベルアップ時に上昇するHPの上限は，バイタリティが高いと一気に何10ポイントも増えることがあるし，もし死んでしまった時でも寺院や呪文で生き返る可能性が大きいのだよ(低いと灰になったり，消滅したりする)。もともとHPののびが期待できないMageなどには最初のうちに高くしよう。

AGILITY(素早さ)

これもあらゆるクラスに共通して要求される能力で，攻撃に移る順番に大きく影響してるぞ。モンスターよりも先に切りつけ，魔法をとなえることができればそれだけ生き残る確率も高いというもの。

それとあと一つ，AGILITYはThiefやNinjaが「どれだけ宝箱のワナを正確に見きわめ，外すことができるか」も表してるんだ。だからThiefにははじめから高い数値が要求されているというワケさ。

LUCK(運の強さ)

ズバリ運があるかってこと。この世界では運のないヤツは早死にしやすいといわれるほど，この偶然のような要素が大きいんだ。 LUCKが高いと敵のブレスや攻撃の呪文の効果もやわらげられるし，何かにつけて助けてくれる。またThiefが宝箱のワナを外すときにもAGILITYと並んで必要なんだ。でもまあ最初のうちはそんなに高くしなくてもいいかもね。レベルアップのときに上がってくれるし。

■キャラクター・メイキングはシナリオⅠだけでできる

このキャラクター・メイキングができるのはシナリオⅠだけなので，Ⅱ，Ⅲでは特性数値についてはあんまり考える必要はないだろう。で，シナリオⅠはというと，だいたいレベル７くらいまではポンポンと楽にレベルアップするようにバランスがとられてるんだ。

ということは，毎回レベルアップと同時に特性値が上がれば６ポイントはカンタンに上昇するってことだよね。それだったら一つの特性値にボーナス・ポイントをつぎこんで16以上にするよりは，12，13ぐらいで平均的に必要な数値を上げておいたほうがいいと思わない？　攻守にわたってスキのないキャラを育てるにはこれが有効。

■ボーナス・ポイントについて

種族によって異なる基本特性値に加えることのできるボーナス・ポイントは乱数で決定されていて，５～29ポイントの幅で与えられるんだ。ま，たいていは５～９ポイントなんだけど，もし５しかなかったらどうだろう？　シャレになんないほど能力の低いレベルⅠキャラクターになってしまうじゃないか。こんなデキの悪いキャラを育て上げればそりゃあ立派なものだけど，これじゃあなかなかモンスターを倒せない。

20以上はおそろしく低い確立でしか出ないからしかたないけど，せめて15～19ポイントのボーナスが出るまでねばってキャラクターを作るようにすれば序盤がラクにこなせるし，クラス・チェンジも早いうちに可能になるからまさにいいことずくめ(でもクラス・チェンジ後はしばらくHPが１ずつしか上昇しないので，早すぎるクラス・チェンジは考えもの。ボクは以前あまりに早くNinjaを作りすぎて，レベル13になっても53HPしかないキャラになってしまった。すぐ死んじゃって使いもんにならん！)。

18ポイントあればSamuraiも最初から作れるしね。平均的に強化するためにも高いボーナスはほしいなあ。

6:職業(Class)

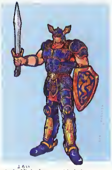
『ウィザードリィ』には４種の通常クラスと，さらに高い能力を秘めた４種のエリート・クラスがあるんだ。この職業というのは特性値がその能力の程度を決定しているのに対して，例えば魔法の能力があるかないかといった根本的なことを決定する，気軽には選べない重要なファクター。通常クラスの４人というのは冒険の際に必要な能力（どんな武器でも持てる，ワナを外すのが得意などなど）の一つだけが高いのに対し，エリート・クラスのキャラクターは魔法を覚えていきつつも先頭に立って剣をふるったり，魔術師と僧侶の呪文を同時に身につけていくなどの二つの能力を持つ者や，攻撃力が低いにもかかわらず相手の首を切り落とす特殊能力を持っている者もいる。それだけに最初のうちは，なることができないこともあり，通常クラスでレベルアップして各特性値を規定以上にしておいてからクラス・チェンジをしなくちゃいけない。ここでは各クラスに必要な特性値と属性とともに，その長所短所をあげてみよう。

Fighter――戦士――

■必要な特性値

STRENGTH	11
I. Q.	／
PIETY	／
VITALITY	／
AGILITY	／
LUCK	／

GOOD・NEUTRAL・EVIL



いかなる武器も自在に操り，どんな鎧(よろい)も身につけられる肉弾戦のエキスパート。HPの上昇率が高くレベルアップも早いので，すぐにちいっとやそっとじゃ死なないだけのHPになってくれるのがうれしいクラスだ。呪文は一切使えないけど，パーティーの攻撃力のカナメになるのは確か。パーティーを組むうえで絶対欠かせないだろうね。ただしシナリオ１では強力なアイテムが使えないので，攻撃力がアタマ打ちになるのが少々残念。

Mage――魔術師――

■必要な特性値

STRENGTH	／
I. Q.	11
PIETY	／
VITALITY	／
AGILITY	／
LUCK	／

GOOD・NEUTRAL・EVIL

ろくな武器も鎧もつけられない，一見やたら貧弱なクラスだけど，その実『ウィザードリィ』の主役ともいえる魔法のうち攻撃性の高い呪文を最も早くマスターする頼もしいキャラだ。Fighterがいくら強力になっても１ターンに一匹のモンスターしか攻撃できないのに，Mageは成長半ばで全モンスターを消し去るような呪文を唱えることができる。その強力な攻撃力を考えるとパーティーに入れないワケにはいかないよねー。でもHPの上昇率が一番低く，通常クラスの中では成長が最も遅いため，レベル12で30HPにしかならない不幸な例もあったりする。

Priest――僧侶――

■必要な特性値

STRENGTH	／
I. Q.	／
PIETY	11
VITALITY	／
AGILITY	／
LUCK	／

GOOD・EVIL

刃のついた武器はたとえDAGGERでも使うことができないけど，鎧はFighterなみの品を身につけられるので，最初のうちは前列になって戦うこともできるし，HPもけっこう高くなってくれる。でもPriestの本来の役目は呪文で相手の攻撃を封じ込め，体力の低下した仲間のHPを回復させることにあるんだ。ふつう，ニュートラルだけのパーティを組むのが困難なのは，この呪文を扱えるクラスが中立でいられないためといったくらい，僧侶系呪文のバックアップは必要不可欠。忘れちゃいけないクラスだね。

Thief――盗賊――

■必要な特性値

STRENGTH	／
I. Q.	／
PIETY	／
VITALITY	／
AGILITY	11
LUCK	／

NEUTRAL・EVIL

革の鎧しか着れず，使える武器も短剣止まり。呪文だって何も使えないから攻撃力はほとんど足しにならないカンジ。事実，パーティーが戦闘に入ると何のためにいるのかわかんないほど使えない。

でもこのキャラクターの出番はそのあと，出現した宝箱のワナを正確に見抜き，安全に外すことにあるんだ。このThiefを除いてはワナを外す能力を持つのはNinjaしかいない（しかもかなり高レベルじゃないとうまく外せない）の

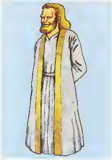
て、宝箱からいいアイテムを手に入れたかったら連れていかなきゃね。また最もレベルが上がりやすいからクラス・チェンジもたやすいのだ。

Bishop——司教——

■必要な特性値

STRENGTH	/
I. Q.	12
PIETY	12
VITALITY	/
AGILITY	/
LUCK	/

GOOD・EVIL



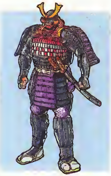
このクラス以後はエリート・クラスで、みな二つ以上の高い特性値がないとなることはできない。このクラスはMageとPriestの中間のようなもので、HPも装備できる品もほぼ中間。両方の呪文をすべて覚えればこれほど心強い味方はないんだけど、そのぶん覚えるまでがやたら長く、結局は全呪文を覚えるのがMageたちの倍のレベルの間かかることになるんだ。それでも迷宮で拾った品の正体を識別（アイデンティファイ）するコマンドが使用できるのはこのキャラクターのみだから、アイテム鑑定(かんてい)のためにはぜひ1人は作っておこう（パーティーに入れる必要はない）。

Samurai——侍——

■必要な特性値

STRENGTH	15
I. Q.	11
PIETY	10
VITALITY	14
AGILITY	10
LUCK	/

GOOD・NEUTRAL



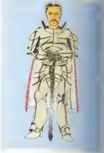
Fighterと同等の武器，鎧が使えて，しかも魔術師の呪文を覚えていくってんだから，な一んてオイシイクラスなんだろうとおもっちゃう。ボクはこのクラスが一番好きなのだ。レベルアップは多少遅いけどFighterぐらいのHPになるし，戦力としてまったく劣るところがないばかりか，シナリオI，IIを通じて最強の武器・MURAMASA BLADE！を使えるのはSamuraiだけだしね。ボーナス・ポイントが18以上出れば最初から作れるので，パーティーには必ず入れておきたいメンバーだぞ。

Lord——君主——

■必要な特性値

STRENGTH	15
I. Q.	12
PIETY	12
VITALITY	15
AGILITY	14
LUCK	15

GOOD



Samraiとは逆に，こっちは僧侶の呪文を覚えていくFighterタイプのクラス。攻撃力はFighterなみだし，これまたパーティーにほしい存在である。ところが，たとえボーナス・ポイントが最高といわれる29でも条件をクリアできないので，結局クラス・チェンジするしかLordになれないし，属性がGOODだけ（変えられるけどね）というデメリットもあるんだ。それでも最強のアーマー， GARB of LORDSを着れる唯一のクラスだから，1人は作っときたいなあ。

Ninja——忍者——

■必要な特性値

STRENGTH	17
I. Q.	17
PIETY	17
VITALITY	17
AGILITY	17
LUCK	17

EVIL

戦国時代の超人的活躍で知られる忍者が，この世界ではさらに恐ろしい能力を秘めたクラスになっている。Fighterと同じ装備が使えるほかにシュリケンを使いこなすので攻撃力は侍に次ぐ強さを持ち，ときには一撃で相手の首を切り落とすクリティカル・ヒットを繰り出すというから，まさに戦闘マシーンといったところ。

レベルが高くなれば何もつけなくてもACが低くなるし，素手でもかなりの攻撃力を生み出す（素手が最もクリティカル・ヒットを出しやすい）ようになってくるんだ。ワナを外す能力もあるから，Thiefよりもずっと使いでがあるよね。

そのかわりクラス・チェンジ（当然最初から作れるほど甘くはないぞ）の条件は各特性値がオール17以上と異様にキビシイ。それにレベルアップにはThiefの2倍の経験値が必要なもんだから，基本値まで下がってしまったら特性値を上げるのがツライのなんのって。だからNinjaはあとあと手に入る変身アイテムで作るようにしよう。

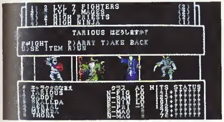
それからシナリオII，IIIでは装備できる品が制限されてしまうのと，レベルアップが遅いのとでシナリオIほどありがたくないかもよ。

[illegible]さを保つのもたいせつ

※このゲームでは年令が設定されてるんだけど，これはただのかざりじゃない。最初14～16歳だったキャラクターも宿屋で体力を回復させる度に1週単位で年老いていき，クラス・チェンジをした時には一気に5歳ほど老けてしまう。ま，ふつうにプレイしてればそんなにアップするものじゃないけど，これがだんだん高くなって40，50代になってくるとさすがに特性値がアップしなくなり，むしろ下がってしまうんだ。そうして最後には老衰(ろうすい)で消滅してしまう。なるべくなら若いままにしておきたいもんだね。

パーティーの編成

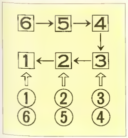
『ウィザードリィ』では前にも書いたように，モンスターに剣などで直接攻撃をかけられるのは前列の3人のみ。あとの3人はというと，呪文で攻撃したり前衛を援護するのが役目なんだ。だから魔法の能力も魔法のアイテムも持ってないFighterを隊列の4～6に並べておいても，戦闘時には何の役にも立たない。



一度に最大4グループが襲いかかってくる戦闘シーン。「わー，ドラクエIIみたい」な一んていってんじゃないよ。これが本家なんだから！

また，敵モンスターの直接攻撃を受けるのも前から3人目までだから，性能のいい鎧を身につけられないMageなどを前に持ってくるのは，「さあ攻撃してください」といっているよーなもんだ。だからパーティー編成の基本は武器と鎧の充実しているFighterタイプのクラスが3人と，呪文を使えるクラスが3人いるということだね。

前列の強さは②，③，①の順で！



《第1図》 4匹以上の敵との戦い

前列の中でも順番はけっこう重要で，無造作に並べておいたんじゃ損をしてしまうんだ。まずは第1図を見てほしい。モンスターが4匹以上いるときはこのように攻撃を加えていくんだけど，たとえば攻撃力が強い順に1，2，3と並んでいたとして，①と②が相手を一撃で倒せたのに③がある程度のダメージを与えただけだったら，次は①が[3]に，②が[4]に，③が[5]に攻撃するようにズレてしまって，攻撃力の高いキャラクターが一番HPの低い敵に斬りつけることになるんだ。

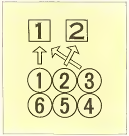
前ターンと同じだけの攻撃をしたとすると[5]のモンスターがまだ死んでくれないため，2ターンで倒せた敵は4匹ってことになるよね。ここで①を一番攻撃力の低いキャラにしてみるとどうなるか？

1ターン目で[1]がHP減少[2]，[3]が死んだ場合，2ターン目でも①が[1]を，②と③は[4]，[5]と攻撃することになるから，HPの低い[1]は最弱の①に2回の攻撃で仕とめさせ，[4]と[5]は一撃で倒してしまう計算だ。ホラね，2ターンで5匹と1匹多く倒せるだろう？

てなワケで1番目は比較的攻撃力の低いキャラにまかすといいのだ。

■モンスターが2匹の場合

次に第2図を見てみよう。これはモンスターが2匹のパターンで，見ての通り③のキャラは[3]が存在しないので[1]に①と一緒に攻撃している。当然②のキャラが強い攻撃力



《第2図》 2匹の敵との戦い

を持っていなけりゃならないことがわかるよね？　だから前の例と合わせると前列３人の強さの順は２，３，１としておくのが一番効率がいいってこと。

第２図を使って役立つ話をもう一つ。仮に３人とも一撃でそのモンスターを倒す攻撃力を持っていたとしても，①と③にだけ攻撃させると1に２人が斬りかかってしまい，2は無傷で残ってしまうんだ。こういった場合は①と②か，または②と③で攻撃させるのが賢い。

いっぽう後列も単数攻撃呪文を使う場合には前列のようなパターン(⑤の位置のキャラは5に，**第２図**ならば1に呪文をかける）で攻撃する相手が決まるんだけど，もし前列の誰かが倒れる（麻痺，死亡など）ことを考えたら４番手にはACの低いキャラを配置するのを優先したほうがいいと思うな。

好みに合わせたパーティー選び

さて，それじゃいくつかの具体例（シナリオ１用ね）をあげて，それぞれのパーティーの長所短所を指摘してみよう。そのパーティーが気に入ったらそのまま使ってくれてもいいし，応用して別のパターンを作ってみてもいい。ただ注意するのは

①ワナ外しの能力を持つ者を１人は入れる
②Priest,Mageは必ず入れて成長させる
③FighterかSamraiのような戦闘タイプを最低２人入れる。

というということね。

※なおSamraiは最初から作れることを前提にしてるので，ボーナス・ポイントが出るまで何度でも作ってね。

TYPE-A:クラス・チェンジ否定タイプ(EVIL)

初期	最終形
1．Priest(E)	②Fighter
2．Fighter(E)	③Samurai
3．Samurai(N)	④Ninja
4．Thief(E)	①Priest
5．Mage(N)	⑤Mage
6．Mage(E)	⑥Bishop

これはボクの最も好きなパターンだ。クラス・チェンジをしてエリートにすると特典はいろいろあるけど，なんといってもレベル１からもう一度育て直すのは面倒だし，特性値もみな最初の値まで下がってしまうのはくやしい。シナリオ２になれば変身アイテムがたくさんあるからクラス・チェンジなしにエリート・クラスになれるものの，シナリオ１ではそうもいかない。

そこで最初からなるべくクラス・チェンジが必要ない編成にしておいたのがこのパーティー。ThiefはDAGGER of THIEVESでNinjaに変えてしまうから，あとは呪文を覚えきったMageを１人アイテム鑑定用にBishopにクラス・チェンジするだけだ。ダガーオブシーブズが見つかるまでは攻撃力に少々問題があるけど，それまでお荷物だったThiefがそのままの特性値でNinjaになるほど強いことはないもんね。また，Bishopがいらないんならクラス・チェンジなしでも突き進んでいけるぞ。

TYPE-B:攻撃が最強タイプ(GOOD/EVIL)

初期	最終形
1．Samurai(N)	①Samurai
2．Samurai(N)	②Samurai
3．Samurai(N)	③Samurai
4．Priest(GorE)	④Priest
5．Thief(N)	⑥Thief
6．Mage(N)	⑤Mage

なんとも節操のない構成メンバーで，前列はすべてSamuraiにしているパーティー。こんな組み方をしたのは，あとでMURAMASA BLADE！が手に入ったときにはまさしく最強の前衛攻撃力を持つパーティーになるからに他ならない。当然こんなわがままな編成のツケは後列に回ってくるもので，Thiefをいつまでも遊ばせておかないためにわざわざThiefとMageを逆にクラス・チェンジして，魔法の使えるThiefを作らないと後半の呪文攻撃力が不足してしまう。Bishopを育てる余地もないし，クラス・チェンジ後のThiefとMageをレベルアップするのがかなりかったるいのも短所の一つだ。

メイジ・ブラスターにひっかかった場合も４人に被害が出たりするし……と，悪いところばかりをあげつらってしまったけど，それでもこの攻撃力は捨てがたいなあ。６人中５人がNEUTRALなのも属性にとらわれなくてよろしい。

TYPE-C:GOOD至上主義タイプ

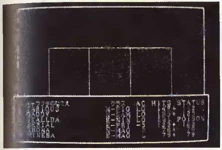
初期	最終形
1，Priest(G)	①Lord
2，Samurai(G)	②Samurai
3，Samurai(G)	③Samurai
4，Thief(N)	⑤Priest
5，Mage(G)	⑥Thief
6，Mage(E)	④Mage

シナリオ１ではGOODのパーティーのメリットはないに等しい。EVILのみに許された強力なアイテムは使えないし，ThiefをNinjaに変えられない(変えてもSHURIKENが使えない)ので正直なところレベルアップはイバラの道なのだ。それでも「悪は許せない」「障害が大きいほど面白い」といったむきには，あえてこのパーティーをおすすめしようじゃない。

基本的にLordはGOODでしか作れないから，GARB of LORDSが使えるのはこのパーティー，ということになるよね。そのLordだけど，まずPriestとしてHPを上げつつすべての呪文を覚えさせてクラス・チェンジ。そうなると僧侶の呪文に不安が残るので，Mageの１人をPriestにしておかなくちゃならない。加えてThiefが後列でも役に立つように，TYPE Bと同じく残りのMageとクラス・チェンジするという荒ワザを使うため，なんと６人中４人が一度は特性値を基本値まで下げてしまうことになるんだ。こいつはかなり苦しいけど見事育て上げれば，またとない強力なGOODのパーティーになるのは保証するゾ。

常に気を配りたいキャラクターの状態

キャラクターはモンスターの攻撃を受けたり，宝箱のワナに引っかかったりでさまざまな状態に変化する。変化といえば聞こえはいいけど，要するに毒をくらったり麻痺しなりと行動するのにキケンな状態になることなのだ。もしステータス表示のウィンドウにHP以外の症状が出たら，なるべく早く治しておかないと大変だぞ！



▲あぶない！宝箱にはドク針が！
現在３番手のSKALLDAが毒に犯されている。ヒーリングアイテムを持ってるから"ー"(マイナス)の表示はないけど，確実にHPは減っていくぞ！

POISON(毒)

HPを１歩ごとに，確実に減らしていく毒に犯されている状態。城に戻れば自然に治るけど，迷宮深くでPOISONになってしまったらすぐに呪文などで治さないと即，死につながる恐ろしい毒なのだ。LATUMOFISを覚えるまではポーションを買っておかないと，毒をくらったキャラクターはもはや死んだも同然。

ASLEEP(睡眠)

モンスターの唱えたKATINOの呪文にかかるとこの状態になってしまう。運が良ければすぐに目を覚ますんだけど，そうじゃないといつまでも戦闘不能のままだ。DIALKOで叩き起こすこともできるぞ。

PARALYZE(麻痺)

麻酔性の毒に犯された状態で，HPは減らないもののもはや何のコマンドも実行できなくなってしまう。戦闘中にこうなってしまうと最後尾に回されるので，ACの低いキャラがかわりに前に出てこれまた麻痺させられる最悪のパターンもよくあるんだ。全員がこの状態になると全滅なので麻痺したキャラは早いとこDIALKOで社会復帰させるべし。

PETRIFICATION(石化)

別名"STONED"ともいわれる麻痺の上位バージョン。全身が石化した状態でDIALKO程度では全然効果がないときてる。直すには生き返らせる呪文より高度なMADIを使わなきゃならないから，その恐ろしさがわかるんじゃないかな。

DEAD(死亡)

HPをすべて失うと当たり前ながら死亡してしまう。生き返らせるにはDIかKADORTOを唱えればいいんだけど，失敗するとさらに灰になってしまう恐ろしい状態なんだ。できることなら城のカント寺院で蘇生したほうが安全だぞ。

ASH(灰)

蘇生にしくじると死体すらもくずれてASHに。こうなるともうKADORTOで蘇生するしかないんだけど，ここでさらに失敗するとそのキャラはキレイに消滅する，何ともコワイ状態だ。

LOST(消滅)

灰からの蘇生に失敗したり，迷宮で石の中にテレポートしてしまうともはやそのキャラクターは，名前だけを残して『ウィザードリィ』の世界から消滅してしまうんだ。せっかく育て上げたキャラがいなくなったらショックだよなあ。こんな時のためにもデュプリケート・ディスクはコピーしておくべきだろう。

おそろしいぞ宝箱のワナ

迷宮で戦闘のあと出現する宝箱には，まず十中八九恐ろしいワナが仕掛けられている。中にはモンスターと戦うよ

りずっと危険なものもあるので，安全にワナを外すためにはその種類とダメージを覚えておくにこしたことはないぞ。あまりにリスクの大きいワナだったら，開けずに立ち去るなんていう決断も時には必要なのだ。オトナだなー。

▲宝箱＝ワナと考えておいてよい
失敗／ この瞬間は誰もが「ALARMであってくれ／」と祈ってしまうハズ。これでPRIEST BLASTERだったりするとクヤシイんたよねー

POISON NEEDLE

浅い階ではほとんどがこのワナだと思っていいんじゃないかな。ワナを外そうとしたキャラだけに毒をくらわすもので，毒消しのポーションや呪文があればそんなに恐れることはないよ。

GAS BOMB

毒ガスが噴き出すワナで，運が悪いとパーティーの全員が毒をくらってしまう。ひっかかるとホントに腹がたつイヤラシイワナの代表だ。

CROSSBOW BOLT

箱を開けたキャラに向かって，石弓の矢が発射される。1人しかダメージをうけないから，ThiefのHPが低い時には体力のある者にワザと開けさせ中味をせしめるなんて手を使えるのだ。比較的楽勝なワナ。

EXPLODING BOX

爆弾。解除にしくじるとパーティー全員がかなりのダメージを受けるから，HPの低い時には全滅のおそれもある恐ろしいシロモノだ。外す自信がなかったら立ち去るのが利口かも。

STUNNER

開けようとした者を麻痺か，悪ければ石化してしまう。MADIを覚えてないうちに石化された日にはたまらない。

MAGE BLASTER

その名の通りMage，そしてSamurai，Bishop(Mageの能力を持つもの）に対して麻痺か石化をかけてくる。1度に多人数が使いものにならなくなるのはツライよね。

PRIEST BLASTER

こっちはPriest，Lord，Bishopに麻痺，石化をかけてくる。これにひっかかると誰も僧侶の呪文を使えなくなるので治療ができない。ヒジョーにイヤなワケだ。

ALARM

警報が鳴り響き，別のモンスターの一団を呼び寄せてしまうワナ。こうなるといくら逃げても相手を倒すまでエンカウントし続ける。まあ，こちらが強くなればワザと外さずに敵をおびきよせ，経験値のたしにすることもあるからそんなに困ったワナではないんだ。

TELEPORTER

パーティーをダンジョンのどこか別の場所に飛ばすワナで，運が悪いと石の中に飛ばされてパーティーは一巻の終わりになる。これにひっかかったらとりあえずリセット・ボタンを押す準備だけはしておいたほうがいいぞ。

城塞都市の店めぐり

トレボー王の城塞都市（シナリオ2，3はリルガミン）では，体力・MP回復のための宿屋をはじめ，いくつかの店がある。ここではそれらの場所がどんな役割を持っているのかを解説してみよう。

GILGAMESH'S TAVERN

『ギルガメッシュの酒場』というもののここでキャラクターに酒を飲ませるわけじゃないよ。まずはこの酒場で冒険に出る6人のメンバーを選び出すところから，このゲームはスタートするんだ。パーティーに加えるのも取り除くのも，この酒場に来れば自由自在。各キャラクターの詳しいデータが見られるのも町の中ではここだけなのだ。

▲パーティーのメンバーを集めるギルガメッシュの酒場
お出かけ前は声かけてってカンジで，まずは酒場で仲間たちに冒険への誘いをかける。しかしいつ酒場に行ってもいるなんてヘンなヤツら。

ADVENTURE'S INN

MPとHPを回復させられる宿屋で，レベルアップもここで休んで初めて行われるから，経験値を稼いだらレベルを上げに戻ってくるようにしよう。部屋はHPの回復度によって5段階の料金に分かれていて，料金が高いほど1週あたりの体力回復度が高いんだ（安い値段で回復させるほど年令をくいやすい)。Aの馬小屋だけは時間の経過がないようで，MPだけを回復させたいのならここで十分だよ。

料金表		
A：馬小屋	0 GP	0 HP
B：簡易寝台	10 GP	1 HP／1週間
C：エコノミー・ルーム	100 GP	3 HP／1週間
D スイート・ルーム	200 GP	5 HP／1週間
E：ロイヤル・スイート	500 GP	10 HP／1週間

TEMPLE OF CANT

麻痺や石化，死亡や灰といった状態のキャラクターを治療・蘇生させてくれるのがこの寺院。呪文を覚えていないうちはここで高額の料金を払って治してもらうしかないんだけど，そのぶん蘇生の確率は呪文を使うより高くなってる(ただし失敗して灰にすることもあるし，その場合，料金は返ってこない)。レベルが高くなるほど料金もバカ高くなるので，なるべくなら呪文で復活させるのが望ましい。

料金表	
麻痺	レベル×100GP
石化	レベル×200GP
死亡	レベル×250GP
灰	レベル×500GP

BOLTAC'S TRADING POST

武器や魔法のアイテムをある程度売ってるけど，ここから品物を買うのは最初のうちだけで，むしろ迷宮で見つけてきたアイテムの鑑定や売却，誤って呪いのアイテムを身につけた時の解呪が重要なんだ。ちなみにどれもそのアイテムの販売価格の半分の値段でやってくれるぞ（特殊な品だけは鑑定に150000GPかかるけどね)。

魔　法

『ウィザードリィ』というだけあって，このRPGの面白さのメインとなっている数々の魔法。その種類は50に及び，僧侶系，魔術師系の中でさらに七つのレベルに分かれているんだ。

このレベルがなかなかのクセ者で，同じレベルによく使用する呪文が重なっている場合には，そのレベルの呪文の残数をやりくりしながら使わなくちゃならない(MPを総量で表し，その呪文の消費MPを減らしていくのとはカンジが違うのだ)。

一つのレベルの呪文の使用可能な回数は最高で9まで上昇し，レベルアップ時に増加していくんだけど，ちなみに全ての魔法を最大数唱えられるBishop（キャラクター・レベルにして30〜40にならないとこうは使えないの）だったら9×7×2で，126回呪文が使えるということ。ただしほとんど使わないレベルなんてのもあるけどね。

ここではいざという時にどの呪文を唱えればいいかわかるように，効果別に編成してみた。

これを片手に魔法を使わせれば『何だって？』なんていわれないぜ。

呪文の分類

1.単数への呪文

グループの中のモンスター1匹だけに効果のある攻撃呪文。これは魔法の最大のメリットである多数の敵に同時にダメージを与えるという点が全然生かされていないので，あんまり使えない呪文だな。

2.1グループへの呪文

怪物1グループに影響をもたらす呪文で，戦闘時にこれをいかに使いこなすかが重要なカギになるんだ。

もっとも幅広い種類の呪文が用意されているタイプなんだぞ。

3.全モンスターへの呪文

種類こそ少ないけど，出現しているモンスター全てに効力のある呪文。攻撃呪文は特に強化されていて，たった一言の呪文で敵を全滅させるだけの威力になってるんだ。要所要所で使えば必ずパーティーを救ってくれるよ。

4.緊急の呪文

1レベルの経験値を失うので，それ以上に経験値が入る場合以外は使わないほうがいい。

ピンチになったらリセットを押すのが最良の手段なのだ(きったねーの)。

5.自分への呪文

自分1人のACを下げる呪文。前衛はこんなもん唱えるより攻撃すべきだし，後衛がACを下げてもほぼ無意味。その証拠にボクはRING of PORFICを見つけても捨ててるんだぜ(証拠になってねー)。

6.パーティーへの呪文

パーティー全体のACを下げる呪文。相手が呪文を使わず，麻痺やエナジードレインなどの特殊攻撃を持っている時にすごく有効なんだ。前衛の援護に使おう。

7.治療の呪文

HPを回復させたり，毒や麻痺などの症状を治す呪文。僧侶系の魔法を代表する呪文で，このへんのMPを使い果たしてからの迷宮探検はムチャクチャキケンだ。魔術師系の呪文残量と考えあわせたうえで進退を決めよう。

8.特殊呪文

迷宮内を自在にテレポートできるものや，自分の現在位置を確認するもの，宝箱のワナを見抜くものなど冒険をする上でないと困る呪文。いろいろとパーティーを助けてくれるぞ。

魔術師系スペール

呪文名	使用モード	効果	レベル
単数への呪文			
HALITO	戦闘時	1~8ダメージ(炎)	1
ZILWAN	戦闘時	アンデット・モンスターに致命傷	6
1グループへの呪文			
MOLITO	戦闘時	3~18ダメージ(火花)	3
MAHALITO	戦闘時	4~24ダメージ(炎)	3
LAHALITO	戦闘時	6~36ダメージ(炎)	4
DALTO	戦闘時	6~36ダメージ(凍気)	4
MADALTO	戦闘時	8~64ダメージ(凍気)	5
LAKANITO	戦闘時	致命傷(窒息)	6
KATINO	戦闘時	行動を止める(睡眠)	1
DILTO	戦闘時	ACを2上昇させる	2
MORLIS	戦闘時	ACを4上昇させる	4
全モンスターへの呪文			
MAKANITO	戦闘時	レベル8未満のモンスターに致命傷	5
TILTOWAIT	戦闘時	10~100ダメージ(核爆発)	7
MAMORLIS	戦闘時	ACを4上昇させる	5
緊急の呪文			
HAMAN	戦闘時	特別な力を呼び起こす	6
MAHAMAN	戦闘時	特別な力を呼び起こす	7
自分への呪文			
MOGREF	戦闘時	ACを2低下させる	1
SOPIC	戦闘時	ACを4低下させる	2
パーティーへの呪文			
MASOPIC	戦闘時	ACを4低下させる	6
特殊呪文			
DUMAPIC	キャンプ	城への階段からの座標	1
MALOR	キャンプ 戦闘時	座標指定テレポート ランダムテレポート	7

僧侶系スペル

呪文名	使用モード	効果	レベル
単数への呪文			
BADIOS	戦闘時	1~8 ダメージ(生命力を奪う)	1
BADIAL	戦闘時	2~16ダメージ(生命力を奪う)	4
BADIALMA	戦闘時	3~24ダメージ(生命力を奪う)	5
BADI	戦闘時	致命傷 (生命力を奪う)	5
MABADI	戦闘時	1~8HPを残して全て奪う	6
1グループへの呪文			
LITOKAN	戦闘時	3~24ダメージ(炎の柱)	5
LORTO	戦闘時	6~36ダメージ(かまいたち)	6
MANIFO	戦闘時	行動を止める(金しばり)	2
MONTINO	戦闘時	呪文を封じる(戦闘中有効)	2
全モンスターへの呪文			
MALIKTO	戦闘時	12~72ダメージ	7
自分への呪文			
PORFIC	戦闘時	ACを4低下させる	1
パーティーへの呪文			
KALKI	戦闘時	ACを1低下させる	1
MATU	戦闘時	ACを2低下させる	2
BAMATU	戦闘時	ACを4低下させる	3
MAPORFIC	いつでも	ACを2低下させる(冒険中有効)	4
治療の呪文			
DIOS	いつでも	1~8 HPの回復	1
DIAL	いつでも	2~16HPの回復	4
DIALMA	いつでも	3~24HPの回復	5
DIALKO	いつでも	麻痺を治す	3
LATUMOFIS	いつでも	毒を消す	4
MADI	いつでも	死以外の全てを治し，HPをフル回復	6
DI	キャンプ	死亡からの蘇生(HPは1)	5
KADORTO	キャンプ	死亡 灰からの蘇生(HPはフル)	7
特殊呪文			
MILWA	いつでも	ダンジョンを照らす(短時間)	1
LOMILWA	いつでも	ダンジョンを照らす(冒険中有効)	3
LATUMAPIC	いつでも	モンスターを確定させる(冒険中有効)	3
CALFO	宝箱開封時	95%の確率でワナを見抜く	2
KANDI	キャンプ	ダンジョン内の仲間の座標	5
LOKTOFEIT	戦闘時	城に戻る(装備とGPの大部分を失う)	6

呪文の注意点

魔術師の呪文

Mageに代表される魔術師系の呪文は，ほとんどが戦闘時に使用する攻撃的なものばかり。モンスターが大量に出現したときには，ホントこの呪文があってよかったって思うほどの強力な味方だ。直接攻撃で倒せるモンスターが単数なのに比べ，一瞬にして多数を葬(ほうむ)り去る呪文攻撃。その威力は迷宮深くに入っていくようになるほど，重要に感じられるはずだ。ここでは特に7段階のスペルレベルについて，どの呪文を重視すればいいか解説してみた。

LEVEL1:HALITO/MOGREF/KATINO/DUMAPIC

このレベルで使いものになるのはKATINOとDUMAPIC。KATINOは1グループのモンスターを最低1ターンの間眠らせ，眠っているモンスターには通常の2倍のダメージが与えられる呪文で，最初から覚えているにもかかわらず最後まで使いものになるのだ。うまくすればあのワードナですら眠るという。DUMAPICはキャンプで唱える呪文で，パーティーの現在位置が地下レベルと，東，北の座標で示される。迷ったときにはこれ一発!

LEVEL2:DILTO/SOPIC

基本的にこのレベルの呪文が最後まで残るハズ。ACの高いモンスターで，ほとんど他の呪文のきかないヤツ(MURPHY'S GHOST, WILL O' WISP) が相手の時にDILTOを使うのがせいぜいだろう。シナリオ2でコッズアイテムと戦う時にだけは異常に役に立つけど。

LEVEL3:MAHALITO/MOLITO

同じ1グループ相手の攻撃呪文だけど，MOLITOを使用することはまずない。表を見ればわかるようにMAHALITOのほうがダメージが高いのだ。

LEVEL4:MORLIS/DALTO/LAHALITO

MORLISはシナリオIIでコッズアイテムを相手にするとき以外はまず使うことはないだろう。DALTOとLAHALITOはMAHALITOより1ランク強力なグループ攻撃呪文で，与えるダメージは同じ。ただしDALTOは昆虫型モンスターに，LAHALITOは人・動物型モンスターに効果が高い。

LEVEL5:MAMORLIS/MAKANITO/MADALTO

他の呪文が重要なだけにMAMORLISを使うようなことは全シナリオを通じてまずないだろう。MAKANITOはレベル8未満の全モンスターを消滅させる強力なものだけど，レベル8以上の敵には一切効果がない使いかたのムズカシイ呪文。MADALTOはDALTOの強化型で，1グループに対する攻撃呪文の中では最大の威力を持っている。どちらを使うかは状況しだいだね。

LEVEL6:LAKANITO/ZILWAN/MASOPIC/HAMAN

1レベル分の経験ポイントを失うHAMANは絶対に使うことはないだろうけど(リセットしたほうがマシ)，一応効果をあげてみると，次の中からランダムに選ばれた三つのうちから一つを選ぶようになっているんだ。

○**魔物を黙らせる**(確実にMONTINOをかける)
○**魔物をテレポートする**(吹き飛ばして勝ち!)
○**パーティーを守る**(戦闘後も全員のACがLOに低下)
○**パーティーを治療する**(毒や麻痺などを全員治す)
○**パーティーを回復させる**(全員のHPがMAXに)
○**死者を生き返らせる**(失敗なしのKADORTOがかかる)
○**魔力を回復させる**(呪文効果を上昇させる)

実際によく使うのはなんといってもLAKANITO。HPが高いヤツでもうまく呪文にかかると一発で窒息死してくれちゃうのだ。問題はもし効果がなかったとき，そのモンスターは無傷だということ。ZILWANは1匹にしか効果がないのでよほど手強いアンデッド・モンスター (VAMPIREやDRAGON ZOMBIE) にかける以外使い道はないよ。

LEVEL7:MALOR/MAHAMAN/TILTOWAIT

HAMANと同じ効力を持つ(どう違うのか今だにわからないだにー) MAHAMANはまるっきり使えない呪文。HAMAN同様1レベルを失っちゃうんだから。MALORは戦闘中に唱えるとランダム・テレポートして戦闘から抜け出せ，キャンプで唱えると座標を指定したテレポートができる便利なモノだけど，もし石の中や迷路外に飛ぶとパーティー全滅の危険もあるのでマップをよく確かめて使うこと。最強の攻撃呪文TILTOWAITは切り札としていつでも使えるようにMPを残しとくのがオトナの戦いかたなのだ。

僧侶の呪文

僧侶系の呪文の特徴は生命エネルギーを操るものが大部分だってことだろう。味方にはエネルギーを注ぎ込み，逆にモンスターのエネルギーは奪い去ってしまうんだ。でも攻撃性のある呪文がほとんど単数の敵にしか効果のないものばかりなので，ふつう攻撃は魔術師系にまかせて仲間のHP回復に専念するべきだね。また僧侶系呪文は29種類と，魔術師系の21種より8種多くなっているので，使うべき呪文をしぼり込むこともMPを長持ちさせるために大切だぞ。

LEVEL1:KALKI/DIOS/BADIOS/MILWA/PORFIC

僧侶系の呪文は基本的にHPを回復させる呪文を最優先に考えるべきなので，そのタイプの呪文があるレベルではなるべく他の魔法は使わないようにしよう。このレベルはその典型で，DIOS以外はまず使わない。KALKIにしてもAC−1ではあまり意味がないと思うし……。

LEVEL2:MATU/CALFO/MANIFO/MONTINO

HPを回復させる呪文がないわりにはMP不足に悩むほど使いでのあるレベル。特にモンスターの呪文をその戦闘の間ずっと封じ込めておけるMONTINOは便利だ。MATUも毒などを持つモンスター相手のときはかけておきたいし，KATINOと同じ効果のMANIFOもなかなか使える。またThiefに調べさせたワナを確認するCALFOも，ワナを誤動作させないためになるべく唱えたいものである。

LEVEL3:LOMILWA/DIALKO/LATUMAPIC/BAMATU

モンスターの正体がわかるLATUMAPICは覚えたら必ずかけること。例えばVAMPIREとWILL O' WISPは同じ不確定名で出現するものの，対応法には天と地ほどの差があるのでこれを唱えていないとかえってムダな呪文を使うことになるんだ。 LOMILWAも隠されたドアを見つけるために（マップさえあればあんまり意味ないけど）唱えておきたい呪文だ。ところがこの二つの呪文は一度かけると城に戻るまでずっと効果が続く（LOMILWAはダークゾーンに入ると消えちゃうけどね）ので残りのMPはまるまるDIALKOとBAMATUに使えるというワケ。DIALKOは麻痺したときのために2回程度使えるようにしとけばいいから，強力にACを下げるBAMATUはバシバシ使ってかまわないぞ（ACが下がれば麻痺もしにくくなるのだ）。

LEVEL4:DIAL/BADIAL/LATUMOFIS/MAPORFIC

冒頭の間ずっとACを2下げるMAPORFICは迷宮に入ったらすぐに唱えておこう。鎧を買いかえてACを下げるのはあれほど大変なんだから，すごくトクした気分になる呪文だ。さて，DIOSの倍の効力を持つDIALだけど，回復の呪文のわりにこのレベルでは最優先じゃない。というのは，解毒の呪文LATUMOFISが多く残ってないと毒に犯されたときにコワイからなんだ。このレベルのMPが切れたらそろそろ帰り支度をしよう。

LEVEL5:DIALMA/BADIALMA/LITOKAN/KANDI/DI/BADI

このレベルで初めて，多数の敵にダメージを与えるLITOKANが登場するけど，威力がMAHALITOと同クラスなのはあまりに情けない呪文だなぁ。6種類と，最も数多く呪文が集中しているレベルながら，使いものになるのはDIALMAとDIだけと思ってさしつかえないだろう。KANDIは行方不明者の場所を教えてくれるもの，座標じゃなく大体の方角でしか示さないときてるし。DIもなるべくなら使うことがないほうがありがたいんだけどねえ。

LEVEL6:LORTO/MADI/MABADI/LOKTOFEIT

このレベルは文句なしにすべてのHPを回復する究極の治療スペルMADIを最優先。まあもともと他のスペルは役に立たないものばかりで，MABADIはむしろ敵に唱えられるのがコワイし，LOKTOFEITなどアイテムとGPのほとんどを失うという，HAMANのよーにデメリットの大きな呪文だしね。

LORTOはよほどのことがないと使わないでしょ。

LEVEL7:MALIKTO/KADORTO

魔術師系のTILTOWAITに匹敵するMALIKTOと，たとえ灰になったキャラクターですらHPフルの状態で蘇生させるKADORTO（失敗したらリセット）。レベル7にはこの2種類しかないので，けっこう自由に使ってしまってもいいんじゃないかな。数ばかり多くて相手にしても面白味のない敵はMALIKTOで一掃してしまおう。

シナリオI アイテム・リスト

『ウィザードリィ』には何とアイテムが100種！ これだけアイテムの数が多いＲＰＧも珍しいよね。これを全て集めるのもこのゲームの楽しみの一つなのた。不確定名と売却価格（ボルタックでの鑑定価格）を照らし合わせればキミが見つけたアイテムの正体を知ることもできるので，この表をうまく活用してＧＰを節約してほしい。

※SWORD類は敵に与えるダメージの小さい順に並べてみた。ただし当たりやすさは考慮に入れてないから，STRENGTHの高い者か使わないとダメな剣もあるぞ。

WEAPON

アイテム名	不確定名	AC	売却価格	使用可能なクラス	
STAFF	? STAFF		5	FMPTBSLN	
STAFF +2	? STAFF		1,250	FMPTBSLN	
STAFF −2	? STAFF		4000	FMPTBS N	(呪)
STAFF of MOGREF	? STAFF		1500	M B	USE:MOGREF
STAFF of MONTINO	? STAFF		7500	FMPTBSLN	USE:MONTINO
ANOINTED FLAIL	? STAFF		75	F P SLN	
ANOINTED MACE	? STAFF		15	F P BSLN	
MACE +1	? STAFF		6250	F P BSLN	
MACE +2	? STAFF		2000	F P BSLN	
MACE −1	? STAFF		500	F P BSLN	(呪)
MACE −2	? STAFF		4000	F P BSLN	(呪)
MACE of POISON	? STAFF		5000	F P BSLN	POISONを防ぐ
DAGGER	? DAGGER		2	FM T SLN	
DAGGER +2	? OAGGER		4000	FM T SLN	
DAGGER of SPEED	? DAGGER	+3	15000	M N	
DAGGER of THIEVES	? DAGGER		25000	T N	SP Thiefを Ninjaに変身させる
SHORT SWORD −1	? SWORD		500	F T SLN	(呪)
SHORT SWORD	? SWORD		7	F T SLN	
SHORT SWORD −2	? SWORD		4000	F T SLN	(呪)
SHORT SWORD +1	? SWORD		7500	F T SLN	
MAGE MASHER	? SWORD		5000	F T SLN	Mageに対し効果が高い。ワードナにもきく
S-SWORD +3 (E)	? SWORO		25000	F T SLN	
SHORT SWORD +2	? SWORD		2000	F T SLN	
LONG SWORO −1	? SWORO		500	F SLN	(呪)
LONG SWORD	? SWORD		12	F SLN	
SLAYER of DRAGON	? SWORD		5000	F SLN	ドラゴンに対し効果が高い
LONG SWORD +1	? SWORO		5000	F SLN	
WERE SLAYER	? SWORD		5000	F SLN	ライカンスロープに対し効果か高い
LONG SWORD +2	? SWORD		2000	F SLN	
SWORD +3 (E)	? SWORD		25000	F SLN	
BLADE CUSINART'	? SWORD		7500	F SLN	
SHURIKENS	? STARS		25000	N	SP:HPの最大値を1上昇させる
MURAMASA BLADE！	? SWORO		500000	S	SP:STRENGTH +1

ARMOR

アイテム名	不確定名	AC	売却価格	使用可能なクラス	
ROBES	? CLOTHING	−1	7	FMPTBSLN	
ROBE of CURSE	? ROBE	+2	4000	FMPTBSLN	(呪)
LEATHER ARMOR	? ARMOR	−2	25	F PTBSLN	
LEATHER +1	? ARMOR	−3	750	F PTBSLN	
LEATHER +2	? ARMOR	−4	3000	F PTBSLN	
LEATHER −1	? ARMOR	−1	750	F PTBSLN	(呪)
LEATHER −2	? ARMOR	0	4000	F PTBSLN	(呪)
CHAIN MAIL	? ARMOR	−3	45	F P SLN	
CHAIN MAIL +1	? ARMOR	−4	750	F P SLN	
CHAIN +2	? ARMOR	−5	3000	F P SLN	
CHAIN +2 (E)	? CHAIN	−5	4000	F P SLN	
CHAIN −1	? ARMOR	−2	750	F P SLN	(呪)
CHAIN −2	? ARMOR	−1	4000	F P SLN	(呪)
COLO CHAIN MAIL	? ARMOR	−6	75000	F P SLN	炎に耐性がある
BREAST PLATE	? ARMOR	−4	100	F P SLN	

BREAST PLATE +1	? ARMOR	−5	750	F P S L N	
BREAST PLATE +2	? ARMOR	−6	5,000	F P S L N	
BREAST PLATE +3	? AROMR	−7	50,000	F P S L N	
BREAST PLATE −1	? ARMOR	−3	750	F P S L N	(呪)
BREAST PLATE −2	? ARMOR	−2	4,000	F P S L N	(呪)
PLATE MAIL	? ARMOR	−5	375	F S L N	
PLATE MAIL +1	? ARMOR	−6	750	F S L N	
PLATE MAIL +2	? ARMOR	−7	3,000	F P S L N	
P-MAIL +2 (N)	? ARMOR	−7	4,000	F S L N	
PLATE +3 (E)	? ARMOR	−9	75,000	F P S L N	
GARB of LORDS	? ARMOR	−10	500,000	L	ヒーリング1

SHIELD

アイテム名	不確定名	AC	売却価格	使用可能なクラス	
SMALL SHIELD	? SHIELD	−2	10	F P T B S L N	
LARGE SHIELD	? SHIELD	−3	20	F P T S L N	
SHIELD +1	? SHIELD	−4	750	F P T S L N	
SHIELD +2	? SHIELD	−5	3,500	F P T S L N	
SHIELD +3	? SHIELD	−6	125,000	F P T S L N	
SHIELD +3 (E)	? SHIELD	−5	12,500	F P T S L N	
SHIELD −1	? SHIELD	+1	750	F P T S L	
SHIELD −2	? SHIELD	0	4,000	F P T S L N	(呪)

HELM

アイテム名	不確定名	AC	売却価格	使用可能なクラス	
HELM	? HELM	−1	50	F S L N	
HELM +1	? HELM	−2	1,500	F S L N	
HELM +2 (E)	? HELM	−3	4,000	F S L N	USE:BADIOS
HELM of CURSE	? HELM	+2	25,000	F S L N	(呪)
RING of MALOR	? RING	−2	12,500	F M P T B S L N	USE.MALOR

GLOVES

アイテム名	不確定名	AC	売却価格	使用可能なクラス	
GLOVES of COPPER	? GLOVES	−1	3,000	F S L N	
GLOVES of SILVER	? GAUNTLETS	−3	3,000	F S L N	

SCROLL

アイテム名	不確定名	AC	売却価格	使用可能なクラス	
SCROLL of KATINO	? SCROLL		250	F M P T B S L N	USE:KATINO
SCROLL of HALITO	? SCROLL		250	F M P T B S L N	USE:HALITO
SCROLL of BADIOS	? SCROLL		250	F M P T B S L N	USE:BADIOS
SCROLL of BADIAL	? SCROLL		4,000	F M P T B S L N	SUE:BADIAL
SCROLL of DILTO	? SCROLL		1,250	F M P T B S L N	SUE:DILTO
SCROLL of LOMILWA	? SCROLL		1,250	F M P T B S L N	USE:LOMILWA

POTION

アイテム名	不確定名	AC	売却価格	使用可能なクラス	
POTION of DIOS	? POTION		250	F M P T B S L N	USE:DIOS
POTION of DIAL	? POTION		2,500	F M P T B S L N	USE:DIAL
POTION of LATUMOFIS	? POTION		150	F M P T B S L N	USE:LATUMOFIS
POTION of SOPIC	? POTION		750	F M P T B S L N	USE:SOPIC

RING

アイテム名	不確定名	AC	売却価格	使用可能なクラス	
RING of PORFIC	? RING		5000	F M P T B S L N	USE:PORFIC
RING of HEALING	? RING		150000	F M P T B S L N	ヒーリング1
RING of DEATH!	? RING		250000	F M P T B S L N	(呪) 体力減少
PRIESTS RING	? RING		250000	F M P T B S L N	エナジードレインを防ぐ

ROD

アイテム名	不確定名	AC	売却価格	使用可能なクラス	
ROD of FLAME	? STAFF		12500	M B S	USE:MAHALITO

AMULET

アイテム名	不確定名	AC	売却価格	使用可能なクラス	
AMULET of JEWELS	? AMULET		2500	F M P T B S L N	USE:DUMAPIC
AMULET of MANIFO	? AMULET		7500	P	USE:MANIFO
AMULET of MAKANITO	? AMULET		10000	F M P T B S L N	USE:MAKAKITO
AMULET of WERDNA	? AMULET	−10		F M P T B S L N	USE:MALOR ヒーリング

特殊アイテム

アイテム名	不確定名	AC	売却価格	使用可能なクラス	
STATUE of BEAR	? STATUE				
STATUE of FROG	? STATUE				
KEY of BRONZE	? KEY				
KEY of SILVER	? KEY				
KEY of GOLD	? KEY				
BLUE RIBBON	? RIBBON				

シナリオ1 モンスター・リスト

数多いモンスターがこれまた特殊な攻撃法を持っているこのゲームでは、対応を一瞬でもまちがえたとたんに致命的な攻撃を受けることがよくある。そこでモンスターの不確定名（LTUMAPICをかければ関係ないけど）と，それぞれの攻撃力、耐久力、そして呪文などの特殊攻撃をリストにしてみた。これで複数のグループが出現しても，どこに戦力をつぎ込めばいいかがわかるよね。

略号：M＝魔術師のスペルレベル，P＝僧侶のスペルレベル，ドレイン＝エナジードレインの範囲，無効化＝呪文の効かないことのある敵。

グラフィック	モンスター名	不確定名	攻撃力	耐久力	呪文・特殊攻撃
	ARCH MAGE	MAN IN ROBE	1	5	M6
	HIGH WIZARD	MAN IN ROBE	1	3	M6
	LEVEL 10 MAGE	MAN IN ROBE	1	3	M5
	LEVEL 7 MAGE	MAN IN ROBE	1	2	M5
	LEVEL 5 MAGE	MAN IN ROBE	1	2	M3
	LEVEL 1 MAGE	MAN IN ROBE	1	1	M1
	THE HIGH MASTER	MAN IN ROBE	11	4	クリティカルヒット
	SWORDSMAN	MAN IN ARMOR	2	2	
	LEVEL 10 FIGHTER	MAN IN ARMOR	3	4	
	LEVEL 8 FIGHTER	MAN IN ARMOR	3	5	
	LEVEL 7 FIGHTER	MAN IN ARMOR	3	4	
	HIGH PRIEST	PRIEST	1	4	P5
	PRIESTESS	PRIEST	1	2	P2
	LEVEL 8 PRIEST	PRIEST	1	3	P4

モンスター名	不確定名	攻撃力	耐久力	呪文・特殊攻撃
LEVEL 5 PRIEST	PRIEST	1	3	P4
LEVEL 3 PRIEST	PRIEST	2	2	P3, POISON
LEVEL 1 PRIEST	PRIEST	1	1	P1
BISHOP	PRIEST	1	2	M1/P4
LEVEL 8 BISHOP	PRIEST	2	4	M3/P4
THIEF	MAN IN LEATHER	6	4	
LEVEL 7 THIEF	MAN IN LEATHER	4	3	
MASTER THIEF	MAN IN LEATHER	5	2	
LEVEL 4 THIEF	MAN IN LEATHER	2	3	
ROGUE	SCRUFFY MAN	1	1	
BUSHWHACKER	SCRUFFY MAN	2	2	
HIGHWAY MAN	MAN IN CHAIN	2	1	クリティカルヒット
GARGOYLE	GARGOYLE	2	3	無効化
RAVER LORD	MAN IN ARMOR	8	9	
FLACK	STRANGE ANIMAL	4	10	クリティカルヒット, POISON, PARALYZE STONE
MAELIFIC	UNSEEN BEING	1	7	無効化, M7, ドレイン3, POISON, PARALYZE
LESSER DEMON	DEMON	4	5	M3, 無効化
GREATER DEMON	DEMON	5	5	M5, POISON, PARALYZE, 仲間を呼ぶ, 無効化
HIGH NINJA	MAN IN KIMONO	8	3	クリティカルヒット
MASTER NINJA	MAN IN ROBE	4	3	クリティカルヒット
LEVEL 6 NINJA	MAN IN BLACK	2	4	クリティカルヒット
LEVEL 3 NINJA	KIMONOED MAN	2	2	クリティカルヒット, POISON
LEVEL 1 NINJA	KIMONOED MAN	2	1	クリティカルヒット
HATAMOTO	MAN IN ROBE	8	3	クリティカルヒット
CHAMP SAMURAI	MAN IN ARMOR	2	6	M1
MAJOR DAIMYO	MAN IN ARMOR	2	5	無効化
MINOR DAIMYO	MAN IN ARMOR	2	3	
LEVEL 3 SAMURAI	KIMONOED MAN	2	2	M1
LEVEL 8 NINJA	MONK	2	2	クリティカルヒット
KILLER WOLF	ANIMAL	1	3	
COYOTE	MANGY DOG	2	2	
ATTACK DOG	ANIMAL	1	2	
WERETIGER	ANIMAL	3	3	POISON
WEREWOLF	WOLF	1	3	
BLEEB	STRANGE ANIMAL	2	5	仲間を呼ぶ
GIANT TOAD	AMPHIBIAN	2	2	POISON
BORING BEETLE	INSECT	4	3	
MURPHY'S GHOST	UNSEEN ENTITY	1	7	無効化
CREEPING CRUD	SLIME	1	1	POISON
BUBBLY SLIME	SLIME	1	1	
GAZE HOUND	STRANGE ANIMAL	1	2	PARALYZE
MEDUSA LIZARD	ANIMAL	1	3	STONE
CAPYBARA	GIANT RODENT	1	1	POISON
VORPAL BUNNY	RABBIT	2	2	クリティカルヒット
WERERAT	WERERAT	1	2	

モンスター名	不確定名	攻撃力	耐久力	呪文・特殊攻撃
HUGE SPIDER	INSECT	1	2	POISON
GIANT SPIDER	INSECT	1	3	POISON
KOBOLD	SMALL HUMANOID	1	1	
NIGHTSTALKER	UNSEEN ENTITY	1	3	ドレイン1, 無効化
ORC	SMALL HUMANOID	1	1	
UNDEAD KOBOLD	SKELETON	1	1	
ROTTING CORPSE	WEIRD HUMANOID	2	1	PARALYZE
ZOMBIE	WEIRD HUMANOID	1	1	PARALYZE
WERE BEAR	BEAR	2	3	POISON, PARALYZE
WERDNA	MAN IN ROBE	8	8	M7/P7, ドレイン4, クリティカルヒット, POISON, PARALYZE, STONE
DRAGON ZOMBIE	DRAGON	6	6	M5, ブレス, 無効化
FIRE DRAGON	DRAGON	3	6	M5, ブレス
GAS DRAGON	DRAGON	3	3	M1, ブレス
DRAGON PUPPY	DRAGON	1	3	ブレス
WYVERN	STRANGE ANIMAL	4	4	POISON
GORGON	STRANGE ANIMAL	2	4	ブレス, STONE
CHIMERA	STRANGE ANIMAL	4	4	ブレス
CREEPING COIN ?	SMALL OBJECT	1	1	ブレス, 仲間を呼ぶ
DRAGON FLY	FLY	2	1	ブレス
SPIRIT	UNSEEN ENTITY	1	2	M3, POISON, 無効化
SHADE	UNSEEN ENTITY	1	2	ドレイン1
TROLL	STRANGE ANIMAL	3	4	
OGRE	OGRE	2	2	
OGRE LORD	OGRE	2	4	M3
POISON GIANT	GIANT	4	9	ブレス, 無効化
FROST GIANT	GIANT	3	6	無効化
EARTH GIANT	GIANT	4	5	無効化
FIRE GIANT	GIANT	3	6	
GAS CLOUD	GAS CLOUD	1	1	M2, POISON
GRAVE MIST	UNSEEN ENTITY	2	2	PARALYZE
LIFE STEALER	UNSEEN ENTITY	1	3	M3/P1, ドレイン3, 無効化
VAMPIRE	UNSEEN ENTITY	3	5	M3, ドレイン2, PARALYZE, 無効化
VAMPIRE LORD	UNSEEN ENTITY	1	9	M6, ドレイン4, PARALYZE
WILL O' WISP	UNSEEN ENTITY	2	5	ACが低い

WIZARDRY I 一完全マップ一

もういいかげんおなじみかも知れないけど，シナリオ I のパーフェクトなマップはいかがかな。もう自分で作っちゃった？　そんな人は大変けっこう。これから『ウィザードリィ』をはじめる人も最初は自分でマッピングしてみて，あとで見比べると面白いかもよ。

そういやファミコンに出る『ウィザードリィ』もかなりこれと同じマップらしいから(少しは違うよーだね)，そっちにも役立つんじゃない？

地下1階：二つの鍵とMURPHY'S GOHST

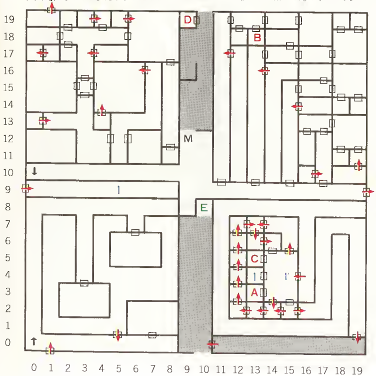
RPGっていうゲームは，役割を演じるゲームといわれるけれど，その前に生き残らなければならない――いわゆる「サバイバル・ゲーム」なんだ。たかが地下1階とナメてかかってはダメ。生きて城へ帰れてこそ，実りある冒険なんだからね。

基本的な戦いかたは，メイジのKATINOを多用する戦法だろう。眠っている敵に対しては2倍のダメージが与えられるからだ。KATINOの切れ目が運の切れ目。これだけは覚えておこう。

さて，この地下1階には早くもいろいろなトラップが登場する。一瞬のうちに別の場所へと移動させられてしまう「ワープゾーン」，見える時と見えない時がある「シークレット・ドア」，片側からしか通ることのできない「一方通行のドア」，そして1歩先ですら見られない「ダークゾーン」などなど。まだキャラクターが弱い頃に，こういった場所へ迷いこんだら全滅はまぬがれない。極論すれば，1回の戦闘が終わるごとに城へと戻るのが必勝法なんだ。

少し強くなってきたら北へ5歩，東へ10歩進んだ所にあたる小部屋へと行ってみよう。ここはMURPHY'S GHOSTというモンスターのフィクスト・カウンター（固定遭遇）になっていて，なかなか効率よく経験値を稼ぐことができる。でも，コイツは1ターンに1ポイントの体力を回復させるレジェネイションを持っているので，早目に倒さないとどんどん苦しくなるぞ！

キャラクターのレベルが5～7ぐらいになったら，ここでの修業はもう十分。隠されているアイテム「KEY of BROZE」と「KEY of SILVER」を見つけ出して，地下2階へと進んでいこう。



マップ記号の説明

- 扉
- 一方通行の扉
- 壁
- 一方通行の壁
- ⬆上への階段
- ⬇下への階段
- M　メッセージ
- 始→終　ワープ
- P　ピット
- O　OUCH／(落盤)
- 回転床
- E　エレベータ
- Q　クイズが出る場所
- 暗闇
- ○　特殊なアイテムを持ってないと通過できない場所
- 魔法が効かなくなる場所
- テレポート地帯
- 岩(もしMALORで入るとIN ROCKしてLOSTになっちゃう)

A：KEY of BRONZE
B：KEY of SILVER
C：MURPHY'S GHOST
D：老人の部屋（城へもどされる）

地下2階：蛙と熊の像と金の鍵を入手せよ

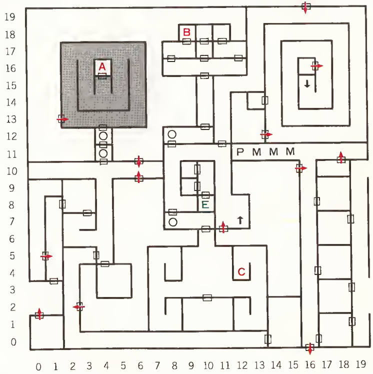
仕掛けといえばダークゾーンとピット（落とし穴）が一つしかないので，迷路的には大したことはないけれど，出現するモンスターたちは，地下1階とは比べものにならないぐらいに強力だ。

この階での特徴は，毒を持ったモンスターがいること。毒を受けると，1ターン毎に数ポイントのH・P（ヒット・ポイント）を（移動しているだけでも）失ってしまうんだ。おかげで毒を受けてしまったキャラクターはまず生きのびられない。Priestが LATUMOFISの呪文を使えればいいのだけれど，それ以外にも解毒の呪文が使える水薬「POTION of LATUMOFIS」をいくつか持っていたいところだ。せっかく育てたキャラクターが死んでしまうのを防げるなら安い買物だよね(たったの300GPだもん。300GP……高いな)。

この階では地下1階と違って鍵のかけられたドアがある。地下1階で手に入れた二つの鍵を持っていれば問題なく通過できるけど，持っていないと開くことはできないのだ。また，この階にも二つのアイテム「STATUE of FROG」と「STATUE of BEAR」があり，「KEY of GOLD」を手に入れるために必要なので，必ず入手しておこう。

経験値を稼げるモンスターの一つとして生きている金貨「CREEPING COIN」がいる。パーティに向かって火を吐いてくるけど，大したダメージは受けないだろうからサクサク斬ってしまおう。面倒くさい人はMAHALITOを唱えちゃえば勝ちだ。

まだ戦えそうだ……この考えは禁物だぞ。安全第一こそがウィザードリィの必勝法なんだからね。



マップ記号の説明

- 扉
- 一方通行の扉
- 壁
- 一方通行の壁
- ⬆ 上への階段
- ⬇ 下への階段
- M　メッセージ
- 始→終　ワープ
- P　ピット
- O　OUCH／(落盤)
- 回転床
- E　エレベータ
- Q　クイズが出る場所
- 暗闇
- ○　特殊なアイテムを持ってないと通過できない場所
- 魔法が効かなくなる場所
- テレポート地帯
- 岩(もしMALORで入るとIN ROCKしてLOSTになっちゃう)

A：GOLD KEY
B：STATUE of BEAR
C：STATUE of FROG

○(4 12) STATUE of BEAR
(4 11) KEY of SILVER
(8 12) KEY of BRONZE
(8 7) STATUE of FROG
が必要

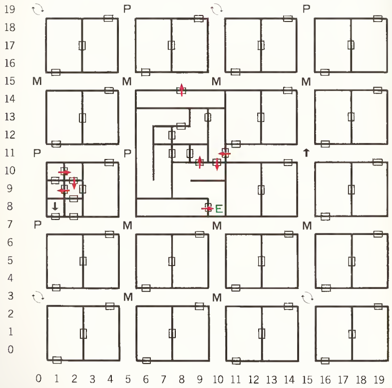
地下3階：ワナと回転床がちりばめられた迷いのフロア

同じような地形が続くため，マッピングが非常にしにくい。いや，たとえマッピングが完成したからといって安心できないのがこのフロアだ。

四ッ角には必ず何かがある。一つはキミを迷わすメッセージ。一つは通過しようとするとダメージを受けてしまうピット(落とし穴)。そしてもう一つは，向いている方向が勝手に変化するターンフロア（回転床）だ。道に迷ったあげくピットのダメージで全滅なんていう情けない終わりかたをしないためには四つのターンフロアを避けて行動するようにすればいいのはトーゼンのこと。

入手しなければならないアイテムはないので，この階に来る必要はないけれど，この後に控えている地下4階に備えて経験値を稼いでおきたいね。

登場するモンスターもさらに強力になっていて，中でも特に恐しいのがNINJAやSAMURAIなど。親や兄弟を殺す時ですら眉ひとつ動かさないといわれる(ひどいおハナシ)冷酷な殺人マシンNINJAは素手で相手の首を切り落とすし（クリティカルヒット)，武士道に外れたSAMRAIたちは攻撃力もさることながら，KATINOを唱えてくるのがコワイ。コイツらに関しては前衛に攻撃させるのはもちろんのこと，メイジにもKATINOで援護させ，場合によってはMAHALITO，LAHALITOだって惜しまずに使っちゃおう。



マップ記号の説明

- 扉
- 一方通行の扉
- 壁
- 一方通行の壁
- 上への階段
- 下への階段
- M　メッセージ
- 始 終　ワープ
- P　ピット
- O　OUCH／(落盤)
- 回転床
- E　エレベータ
- Q　クイズが出る場所
- 暗闇
- ○　特殊なアイテムを持ってないと通過できない場所
- 魔法が効かなくなる場所
- テレポート地帯
- 岩(もしMALORで入るとIN ROCKしてLOSTになっちゃう)

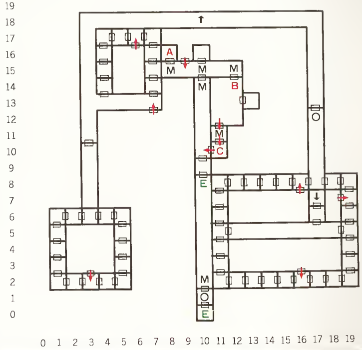
地下4階：第一の難関・コントロール・センター

地下4階はシナリオIの一つの区切りとなる場所で，大きく分けると3ブロックになってるのだ。階段を使わないと行けない空間，エレベータを使わないと行けない空間，テレポートしないと行けない空間ね。このうち重要なのはエレベータを使わないと行けない空間なんだ。

エレベータを降りて北へと進むと「モンスター・アロケーション・センター」があり，その奥には「コントロール・センター」と書かれた扉が一つ。この場所こそウィザードリィの前半の山場といえる難所なんだ。中には4群ものモンスター共が待ちかまえていて，総攻撃を仕掛けてくるのだ！ うちわけは「レベル7ファイター」，「レベル7メイジ」，「ハイ・プリースト」，「ハイ・ニンジャ」と，まあふつうこんなところにいるはずのない強敵ぞろい。基本的な戦いかたとしては呪文を唱えてくるメイジやプリーストをKATINOで眠らせておき，クリティカル・ヒットをくり出してくるニンジャを集中して前衛に戦わせるという方法だ。ここまで来るぐらいのパーティならば，レベル7とはいえファイターは目じゃないハズ。危険な敵から倒していく。これが（当たりまえの話だけどさ）複数の敵パーティとの戦闘のセオリーなのだよ。

こいつらを倒して手に入る宝箱には「RING of DEATH！」という指輪があり，装備するとH･Pが一歩歩くごとに－5されてしまうとんでもない品物。ところがRING of DEATH！はボタックの取引所で売ると，何と250000G･Pで買ってくれるんだ。これひとつあれば，当分はゴールドに困らずにすむね。

この部屋の奥にある小部屋には地下4階から地下9階までのエレベータの使用許可証「BLUE RIBBON」がある。このアイテムによってキミの行動範囲がグーンと広がるんだ。



- 扉
- 一方通行の扉
- 壁
- 一方通行の壁
- 上への階段
- 下への階段
- M　メッセージ
- 始 終　ワープ
- P　ピット
- O　OUCH／(落盤)
- 回転床
- E　エレベーター
- Q　クイズか出る場所
- 暗闇
- ○　特殊なアイテムを持ってないと通過できない場所
- 魔法が効かなくなる場所
- テレポート地帯
- 岩(もしMALORで入るとIN ROCKしてLOSTになっちゃう)

- A　宝物庫
- B　地下コントロールセンター
- C　BLUE RIBBON
- ○　(17 12) Gold Keyか必要　(10, 1)BLUE RIBBONが必要

地下5階：呪文封じの部屋は全滅のプレリュード

地下5階には何と魔法を封じられた空間があるんだ。マップ中央のやや東よりの7×6の空間がそれ。南と西に一つずつ入り口があるけど，ここに足を踏み入れちゃダメだ。1歩でも入ってしまったら最後，あらゆる呪文を唱えられなくなってしまうのだ。

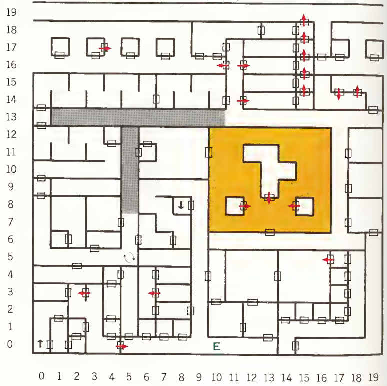
さらにイヤらしいのはこの空間から出ても，呪文封じの魔力は消えないってコト。そんな時に強力なモンスターと出会ってしまったらまさに地獄だ。攻撃の呪文はもちろんのこと治療の呪文すらも使えないんだ。

呪文封じの魔力を消すには一度別の階へと移動すればいい。それが面倒くさい人はエレベータで5階を選ぼう。これを使うと各部屋に設定されているフィクスト・カウンターも復活させることもできる。

そうそう，この階の特徴としては，こういった小部屋が数多くあることだ。つまり，それだけモンスターとの遭遇回数が増えるし，宝箱を入手する確率も高い。

ところが世の中はそう上手くできていない。ズバリ書いてしまうと，この階には大したアイテムが出てこない。クズのようなアイテムは，いくら集めてもクズ。ボルタックの取引所で売ってゴールドを儲けるのだったら，地下4階でリング・オブ・デスでも，せこせこと集めたほうが利口だ。

とにかく，経験値を稼ぐぐらいにしか魅力がないフロアといえるだろう。面倒くさかったら，この階には来なくてもいいよ。



マップ記号の説明

記号	説明	記号	説明
扉 (symbol)	扉	回転床 (symbol)	回転床
一方通行の扉 (symbol)	一方通行の扉	E	エレベータ
—	壁	Q	クイズが出る場所
一方通行の壁 (symbol)	一方通行の壁	暗闇 (symbol)	暗闇
⬆	上への階段	○	特殊なアイテムを持ってないと通過できない場所
⬇	下への階段	■（黄）	魔法か効かなくなる場所
M	メッセージ	■（赤）	テレポート地帯
I→I 始 終	ワープ	■（灰）	岩（もしMALORで入るとIN ROCKしてLOSTになっちゃう）
P	ピット		
O	OUCH！（落盤）		

地下6階：回転床と大十字路が特徴

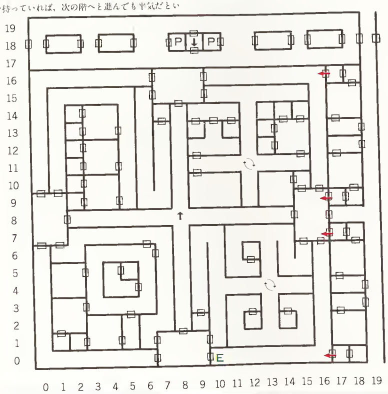
この階は東よりにターンフロア（回転床）が二つある以外は実に素直な作りをしている。できればこのマップを見ながらプレイするよりも，自分で実際にマッピングしていくのがいいね。なぜかというと，これ以降のフロアではさらに強力な敵が待ちかまえているから，ある程度はキャラクターを成長させておかなければならないんだ。

RPGの楽しさの一つとして「マッピング」がある。だけど，広すぎたり，数多くのトラップが仕掛けられすぎる陰険なマップは，プレイヤーのやる気をそいでしまう。その点，このフロアは，ほど良い作りと怪物のお陰で，冒険を始めたばかりの頃のような感激と興奮を味わえるはず。

ウィザードリィでは，その階をマッピングし終えるキャラクターを持っていれば，次の階へと進んでも平気だということだ。この辺のバランスの良さこそがウィザードリィの命ともいえるね。

地下6階からは，ようやくいいアイテムが出現するようになる。部屋の数もそこそこあるので，経験値を稼いでキャラクターを育てるのも兼ねて歩きまわるのをススメておこう。

キャラクターをパワーアップさせる方法は，何も「成長」させることだけではないんだ。そう，剣や盾，ヨロイなどのアイテムを利用してしまう。片っ端から宝箱を開け，より良い装備をパーティにさせれば，冒険も少しは楽になるってもんだぜ。できればパーティに加えなくても，アイテムを鑑定する能力を持つBishopは1人育てておきたいね。



マップ記号の説明

記号	説明	記号	説明
扉 (symbol)	扉	回転床 (symbol)	回転床
一方通行の扉 (symbol)	一方通行の扉	E	エレベータ
—	壁	Q	クイズが出る場所
一方通行の壁 (symbol)	一方通行の壁	暗闇 (symbol)	暗闇
⬆	上への階段	○	特殊なアイテムを持ってないと通過できない場所
⬇	下への階段	■（黄）	魔法か効かなくなる場所
M	メッセージ	■（赤）	テレポート地帯
I→I 始 終	ワープ	■（灰）	岩（もしMALORで入るとIN ROCKしてLOSTになっちゃう）
P	ピット		
O	OUCH！（落盤）		

地下7階：グレードアップ版・迷いのフロアー

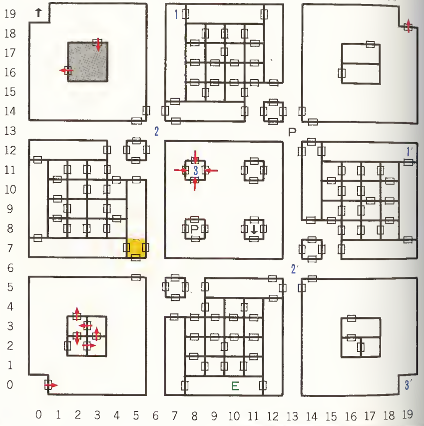
地下3階の迷路のように陰険な作りをしているのが，この地下7階だ。前後左右が一部を除いて，ほぼ対照になっているため，迷いやすくなっている。

ワープゾーンは3か所。そのうち2か所は位置が変わっても，見える風景は同じときている。そのために，自分でマッピングしようとする人は，「DUMAPIC」の呪文を使って，自分の位置を確かめながら進めていくようにするといい。

この階でもアイテムの入手がかなり楽なので，その方法について少々触れておこう。

アイテムを入手するには，扉を開けてすぐに遭遇するモンスター，つまり必ず配置されているフィクスト・エンカウンターとの戦闘に勝てばいい。これらの敵は1度倒すともう出現しなくなってしまうのが難点だ。もう1度出現させたいのならエレベータや階段で違う階へ行き，また戻ってくればOK。

手早くアイテムを集めるフィクスト・エンカウンターとしては，北へ9歩，東へ2歩進んだところに当たる小部屋が最適と思われる。くれぐれもワープゾーンに注意し，欲張らないで，まめに城へと戻るようにしよう。



扉
一方通行の扉
壁
一方通行の壁
上への階段
下への階段
M　メッセージ
I→I 始 終　ワープ
P　ピット
O　OUCH！（落盤）

回転床
E　エレベータ
Q　クイズが出る場所
暗闇
特殊なアイテムを持ってないと通過できない場所
魔法が効かなくなる場所
テレポート地帯
岩（もしMALORで入るとIN ROCKしてLOSTになっちゃう）

地下8階：RとJに意味はないようだなあ

マップの西よりに位置するターンフロアで構成された空間が圧巻である。ここへはワープゾーンを使わないと入れないが，ハッキリ言って入る必要はない。一歩進むたびに向いている方向がランダムに変わるため，迷わずに進むことはできない。もし迷いこんでしまったら，運を天にまかせて進むか，MALORという呪文を使うしかないだろう。

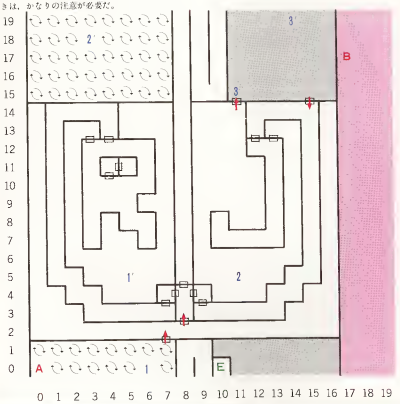
その他を見ても小部屋がないため，アイテム等の入手のチャンスは少ない。アイテム集めを目的としている人にはまったくといっていいほど，魅力のないフロアなんだ。

通路は比較的広い場所が多く，しかもターンフロアへのワープゾーンがポツンと何の目印もなくあるため，ここを歩きまわるときは，かなりの注意が必要だ。

それから東にある縦長の空間だが，ここは一種のワープゾーンみたいなものだ。通常では入ることができないけれど，何かのはずみでテレポートしてしまったら大変。何と，地下1階の同じ座標の場所まで飛ばされてしまう。正直な話，実用性ゼロ。

はっきり言うと，まだ弱いパーティはここへ来ないほうがいい。最後に待ちかまえている悪の大魔術師ワードナを倒すのに飽きてきた上級パーティに残された「娯楽フロア」という感じがする。

まぁ，話のタネに一度遊びに来てみるのもいいかもしれないね。



マップ記号の説明

扉
一方通行の扉
壁
一方通行の壁
上への階段
下への階段
M　メッセージ
I→I 始 終　ワープ
P　ピット
O　OUCH！（落盤）

回転床
E　エレベータ
Q　クイズが出る場所
暗闇
特殊なアイテムを持ってないと通過できない場所
魔法が効かなくなる場所
テレポート地帯
岩（もしMALORで入るとIN ROCKしてLOSTになっちゃう）

A：B7Fより階段で降りてくる場所
たたし、上りの階段はない
B：（17（0～19））～（19（0～19））
に来ると地下1階の同じ座標へテレポートする

地下9階：AとCよりシュートに注意！

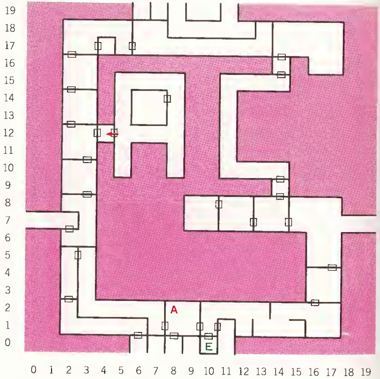
エレベータで来られる一番下の階が，この地下9階。それでは，ここに悪の大魔術師ワードナがいるのだろうか？残念ながら，そうではない。実は地下迷宮は10階まで広がっている。

地下10階へ行く方法はただ一つ。エレベータの位置から北へ2歩，西へ2歩分に相当する場所にあるシュートを使うしかないんだ。

この9階は，シュートがある他に特別な物はない。ということは，この原稿を書くのが，どれほど苦しいのかわかってもらえるかな。

しょーがないので簡単に，しかも素早くアイテムを集める方法を伝授しよう。まず，エレベータの部屋から出て，左のドアを蹴破り，中に入る。ここはフィクスト・エンカウンターになっているので，怪物を倒と宝箱が手に入る。次にエレベータに戻り，地下9階を選択する。そうすると，怪物が再度配置されるから，先の場所でまた宝箱を入手できるようになるのだ。

これをくり返していれば，かなり効率良くアイテムが集められる。注意する点はただ一つ。1人のキャラクターにつき，アイテムを八つまでしか持てないので，すべてのキャラクターが八つずつアイテムを持っていると，次のアイテムが出現しなくなってしまうという点だ。アイテムを入手するたびに鑑定するのは時間の無駄。少しアイテムが溜まってきたらケチらずにポーションやスクロールを中心にどんどん捨てていこう。



マップ記号の説明			
扉	扉	回転床	回転床
一方通行の扉	一方通行の扉	E	エレベータ
壁	壁	Q	クイズが出る場所
一方通行の壁	一方通行の壁		暗闇
⬆	上への階段	○	特殊なアイテムを持ってないと通過できない場所
⬇	下への階段		魔法が効かなくなる場所
M	メッセージ		テレポート地帯
|→| 始 終	ワープ		岩(もしMALORで入るとIN ROCKしてLOSTになっちゃう)
P	ピット		
O	OUCH！(落盤)		

A：シューター(地下10階へ落ちる)

地下10階：ワードナの潜む最深フロア

ついに迷宮の最深部へと辿(たど)り着いた。ここは今までのフロアとは違って，完全なる一本道である。

全体で七つに分割されていて，それぞれがワープゾーンで通じている。ただし，最後のブロックだけは一方通行で戻れないんだ。

7ブロックには，その最後にそれぞれ部屋が一つずつあり，フィクスト・カウンターになっている。ここでも質の高いアイテムが出やすいのが魅力だ。

さて，戦闘に次ぐ戦闘，ワープに次ぐワープで，やって来たぞ「ワードナの巣穴」。ワードナは単独ではなく，何匹かのVAMPIRE LORDとVAMPIREを側近として従えている。こいつらが曲者で，キャラクターのレベルを下げてしまう「エナジー・ドレイン攻撃」をくり出してくるのだ。

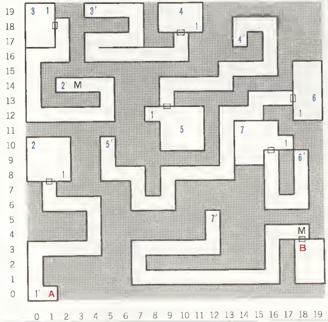
ここで奇襲をかけられたら最後，無傷では勝てない。せめてもの救いが，VAMPIRE共にはディスペルが効くこと。

前衛をワードナに集中攻撃させて，後衛はTILTO WAITやMALIKTOなどの呪文で援護させるのが一般的な戦いかた。運が良ければレベルが11ぐらいでも勝てることがあるが，やっぱり最低でもレベル15は欲しいね。

運良く勝てればアミュレット・オブ・ワードナが手に入る。問題はこの後の脱出方法。MALORを使えば簡単だけど，呪文の残りのない人は……。そう，このアミュレットを使えばいいんだ。無事に城まで辿り着ければ，感動のエンディング。

えーと，最後になってしまったけれど，迷宮深部での注意すべきモンスターをリストアップしてみた。参考にしてみて欲しい。

○GREATER DEMON
○POISON GIANT
○FLACK
○DRAGON ZOMBIE
○HIGH PRIEST
○THE HIGH MASTER



マップ記号の説明			
扉	扉	回転床	回転床
一方通行の扉	一方通行の扉	E	エレベータ
壁	壁	Q	クイズが出る場所
一方通行の壁	一方通行の壁		暗闇
⬆	上への階段	○	特殊なアイテムを持ってないと通過できない場所
⬇	下への階段		魔法が効かなくなる場所
M	メッセージ		テレポート地帯
|→| 始 終	ワープ		岩(もしMALORで入るとIN ROCKしてLOSTになっちゃう)
P	ピット		
O	OUCH！(落盤)		

A：シューターで地下9階より落ちてくる場所
B：WERDNA
地下10階へのMALORの移動はできない

Wizardry®

ウィザードリィ 2
The Knight of Diamonds

※シナリオ1のキャラクターをそのまま使えるのがこのシナリオの特徴で，あんまりキャラクターを成長させすぎてから移ってくると　解き以外は楽勝で終わってしまうという欠点（特典かな？）は認めざるをえないだろう。
でも迷宮自体の完成度は高いし，新アイテムを探す楽しみもあるので，面白いシナリオなのはマチガイない。

●ストーリー

Gnilda（グニルダ）の杖は，それを造りし者の鍛造技術を示す最高の作品であった。

適切に使われたとき，その杖はLlylgamyn（リルガミン）の街を，すべての侵略者より護る，無敵の街にしたのである。

その杖の放つ力場は，武器による攻撃にも，いかなる魔法をもってしても，決して打ち破ることはできなかった。そして，Llylgamynの街を脅かす意図を持った者は街に近づくことすらできず，悪意のない者は自由に出入りすることができたのである。

杖の力による防御は完璧なものであった。しかし，ただ一つの致命的な欠陥を持っていたのだ……。

杖は，Llylgamynで生まれた者に対して，なんら力を持たなかったのである。それゆえ，悪の心を持って生まれたDavalpus（ダバルプス）には，闇の力に助けられて，Llylgamynの王位を奪い，王家を滅ぼすことが可能だったのだ。

だが，幸いなことに，この突然の襲撃から逃れて，若きMargda（マルグダ）王女とAlavik（アラビク）王子の姉弟は生き永らえた。

そして，MargdaとAlavikは，Davalpusを倒す唯一の望みにすべてを託した。

その望みとは，偉大なる英雄“The Knight of Diamonds（ダイヤモンドの騎士）”の伝説に名高い鎧だったのである。

旧王家の姉弟は力をあわせてこの鎧を取り戻した。

神秘的な装束に身を固めたAlavikは，Llylgamyn城へ攻め上がった。勇壮なる闘いの末，Davalpusは倒れた。

しかし，彼は死ぬ間際に，呪いの言葉を発した。

その呪いの威力はすさまじく，彼等2人の戦場であった城は崩れ落ち，後には大地に開いた煙たなびく穴だけが残された。DavalpusとAlavik，そしてかの偉大なる杖は消え失せた。

もし，杖が戻らなければ，Llyigamynの街は滅びてしまうであろう。

（マニュアルより）

●今度の敵は手強いぞ！

シナオリ1『Proving Grounds of the Mad Overloud』でBレベル以上に育てられたキャラクターのために作られたのがこの『Knight of Diamonds』。

そのために最初の階から異様に強いモンスターが登場し，充分に育てられたキャラじゃないとあっという間に全滅させられちゃうのだ。ところが逆にムチャクチャにレベルを上げたキャラ（世の中にはレベル450あたりまで育ててる人もいるよーで……）を使うと，ほとんど苦戦せずにつき進んでしまえそう。これがシナリオ間を移せるRPGの弱点なんだよね。ゲーム・バランスをとろうったってムリなんだから。

そこでこのシナリオでは伝説の武具『ダイヤモンドの騎士』の装備を五つ，各階で集めていくという形式をとって，ノンストップで最下層まで行ってしまうようなことを防いでいるんだ。

また2種類の謎が隠されていて，これが解けない限りゲームの目的であるグニルダの杖を入手できなくなってる。まあ日本語版だと謎はすぐ判っちゃうから，ヒントさえ集めれば必ず解けると思うヨ。

ここで少々，手に入れる五つの装備（コッズアイテム）について説明しておこう。

『ダイヤモンドの騎士（Knight of Diamonds＝KOD'S）』の装備は鎧，盾，聖剣，ヘルメット，小手の5パーツで，それぞれ1～5階の下へ向かう階段の手前にボスキャラとしてパーティーを待ち構えている。

これを打ち負かすともとのアイテムに戻り，強力な威力（それぞれUSEすると魔法が使え，ヒーリング効果まである）を秘めた武具として使用できるんだ。

こいつらとの対戦とその入手が，シナリオ2を大いに盛り上げてくれるのさ。

シナリオ2 アイテム・リスト

シナリオ2では1よりもさらにアイテムが増えた。しかも魔法が秘められたものや，一瞬のうちにクラスを変えるアイテムなどが新しく加えられていて，より一層『ウィザードリィ』の世界を広げているぞ。ここではシナリオ1に登場したもの以外を表にしてみた。

※①，②と記されているアイテムはそのスペシャルパワーを使うと性質を変えるものだ。

WEAPON

アイテム名	不確定名	AC	売却価格	使用可能なクラス	
WAND of MAGES①	?STAFF		0	M	S P : MP回復
WAND of MAGES②	?STAFF		0	F M P T B S L N	S P : 呪文を忘れる
RDD of RAISING	?STAFF		75000	P B L	USE : KADORTO
STAFF of CURING	?STAFF		50000	P	USE : 全員のHPフル
STAFF of LIGHT	?STAFF		30000	F M P T B S L N	USE LOMILWA
PRIEST'S MACE	?STAFF		37500	P B L	USE BAMATU
PRIEST PUNCHER	?SWORD		35000	F S L N	Priestに対し効果が高い
S-SWORO SWINGING	?SWDRD	+1	37500	F M T S L N	
SWDRD SWINGING	?SWDRD		50000	F S L N	
LDNG SWDRD+5	?SWDRD		35000	F S L N	

ARMOR

アイテム名	不確定名	AC	売却価格	使用可能なクラス	
RDBE+3	?CLOTHING	−4	90000	M	
CURSED PLATE+1	?ARMOR	−6	0	F M P T B S L N	呪
PLATE+5	?ARMOR	−10	137500	F P S L N	

GLOVE

アイテム名	不確定名	AC	売却価格	使用可能なクラス	
WINTER MITTENS	?GAUNTLETS	−3	70000	F T S L N	凍気に耐性がある

AMULET

アイテム名	不確定名	AC	売却価格	使用可能なクラス	
AMULET of SKILL①	?AMULET		0	F M P T B S L N	S P : 経験値 50000
AMULET of SKILL②	?AMULET		0	F M P T B S L N	S P : LOST！
AMULET of CDVER	?AMULET	−3	60000	F M P T B S L N	ヒーリング3
MAGIC CHARMS	?NECKLACE		100000		呪文に耐性をもつ

STONE

アイテム名	不確定名	AC	売却価格	使用可能なクラス	
GRANITE STONE	?STONE		0	F M P T B S L N	USE : MONTINO
DREAMER'S STONE	?STONE		0	F M P T B S L N	USE : KATINO
DAMIEN STONE	?STONE		0	F M P T B S L N	S P : LOST！USE : ZILWAN
STONE of YOUTH	?STDNE		0	F M P T B S L N	S P : 1年若返る
MIND STDNE	?STONE		0	F M P T B S L N	S P : I Q +1
BLARNEY STONE	?STONE		0	F M P T B S L N	S P : LUCK+1
STONE of PIETY	?STDNE		0	F M P T B S L N	S.P : PIETY+1

RING

アイテム名	不確定名	AC	売却価格	使用可能なクラス	
RING OF FIRE	? RING		125000		ブレスに耐性をもつ
RING OF LIFE	? RING		200000		USE : MADI ヒーリング2
METAMORPH RING	? RING		0	F M P T B L N	USE , Lordに変身

COIN

アイテム名	不確定名	AC	売却価格	使用可能なクラス	
COIN OF POWER①	? COIN		0	F M P T B S L N	S P : エリートクラスに変身
COIN OF POWER②	? COIN		0	F M P T B S L N	S P : 通常クラスに変身し, DEAD

KOD'S ITEM

アイテム名	不確定名	AC	売却価格	使用可能なクラス	
KOO'S ARMOR	? ARMOR	−14	0	F S L	USE : MATU ヒーリング1
KOO'S SHIELO	? SHIELO	−6	0	F S L	USE : DIALMA ヒーリング1
HRATHNIR	? SWORO		0	F S L	USE : LORTO クリティカルヒット
KOO'S HELM	? HELM	−4	0	F S L	USE : MADALTO ヒーリング1
KOO'S GAUNTLETS	? GAUNTLETS	−4	0	F S L	USE : TILTOWAIT ヒーリング2
STAFF OF GNILOA	? STAFF	−21	0	F S L	

シナリオ2 モンスターリスト

このシナリオでは少し数が減ったものの，さすがにレベル13以上向けだけあってモンスターは手強いヤツばかり。弱い敵は数で押してくる傾向があるから，グループ攻撃の呪文をいかに使うかがカギになってくるだろう。大きな見せ場であるコッズアイテムとの戦闘では，データを見てどんな攻撃をすればいいのか読めてくるハズだぞ。

グラフィック	モンスター名	不確定名	攻撃力	耐久力	呪文・特殊攻撃
	ARCH MAGE	MAN IN ROBE	1	5	M 7
	HIGH WIZARO	MAN IN ROBE	1	3	M 6
	LEVEL 10 MAGE	MAN IN ROBE	1	3	M 5
	LEVEL 8 MAGE	MAN IN ROBE	1	2	M 5
	LEVEL 7 MAGE	MAN IN ROBE	1	2	M 3
	LEVEL 12 FIGHTER	MAN IN ARMOR	6	7	
	LEVEL 10 FIGHTER	MAN IN ARMOR	5	6	
	HIGH PRIEST	PRIEST	5	7	P 7
	LEVEL 8 PRIEST	PRIEST	3	4	P 5
	LEVEL 7 PRIEST	PRIEST	2	4	P 4
	LEVEL 11 BISHOP	PRIEST	5	5	M 4／P 5
	MASTER THIEF	MAN IN LEATHER	7	5	
	THIEF	MAN IN LEATHER	7	4	
	LEVEL 7 THIEF	MAN IN LEATHER	6	3	
	LEVEL 6 THIEF	MAN IN LEATHER	4	3	
	HATAMOTO	MAN IN ROBE	7	3	クリティカルヒット
	CHAMP SAMURAI	MAN IN ROBE	5	6	M 1
	MAJOR OAIMYO	MAN IN ROBE	2	5	無効化
	HIGH MASTER	MAN IN BLACK	11	4	クリティカルヒット
	MASTER NINJA	MAN IN ROBE	5	3	クリティカルヒット
	LEVEL 8 NINJA	MAN IN BLACK	3	2	クリティカルヒット

グラフィック	モンスター名	不確定名	攻撃力	耐久力	呪文・特殊攻撃
	ARCH DEMON	DEMONIC FIGURE	9	14	M 7／P 6, ドレイン 1, 無効化
	SIOELLE	SKULL	4	10	ブレス, POISON, PARALYZE, 無効化
	SCRYLL	SKULL	1	4	ドレイン 1, 無効化
	GREATER OEMON	OEMONIC FIGURE	6	5	M 5, POISON, PARALYZE, 仲間を呼ぶ, 無効化
	LESSER DEMON	OEMONIC FIGURE	4	5	M 3, 無効化
	WERE PANTHER	ANIMAL	4	4	POISON, 無効化
	WERELION	ANIMAL	3	3	POISON
	OOOMTOAD	FROG	1	3	M 2, ブレス
	RHINO BEETLE	INSECT	4	5	
	BLEEB	STRANGE ANIMAL	5	5	仲間を呼ぶ
	FLACK	STRANGE ANIMAL	7	13	クリティカルヒット, ブレス, POISON, PARALYZE, STONE
	FORMING MOLD	CAVE DWELLER	4	8	STONE
	CORROSIVE SLIME	CAVE OWELLER	1	4	ブレス, POISON
	RABIO RAT	RAT	4	3	POISON
	ORAGON ZONBIE	ORAGON	6	6	M 5, ブレス, 無効化
	FIRE DRAGON	DRAGON	3	6	M 5, ブレス
	GORGON	STRANGE ANIMAL	4	4	ブレス
	GIANT HORNET	SWARM	2	4	POISON
	GIANT WASP	SWARM	2	2	
	NO-SEE-UM	INSECT	1	1	ブレス
	VAMPIRE	GAUNT FIGURE	3	5	ドレイン 2, PARALIZE, 無効化
	VAMPIRE LORO	GAUNT FIGURE	3	9	ドレイン 4, PARALIZE, 無効化
	AIR GIANT	GIANT	18	16	無効化
	EARTH GIANT	GIANT	10	8	無効化
	OGRE LORO	OGRE	3	4	M 3
	MAELIFIC	UNSEEN BEENG	1	7	M 7, ドレイン 3, 無効化
	WILL O' WISP	UNSEEN ENTITY	7	6	無効化, ACが低い
	MURPHY'S GHOST	UNSEEN ENTITY	1	7	PARALYZE, 無効化
	SMOG BEAST	UNSEEN ENTITY	1	5	M 2, 無効化
	WEBSPINNER	SPIOER	1	3	M 3／P 3, ドレイン 2, 無効化
	KOBOLD KING	WARRIOR	4	4	
	CARRIER	MOTTLED EIGURE	2	3	ブレス, PARALYZE

クラフィック	モンスター名	不確定名	攻撃力	耐久力	呪文・特殊攻撃
	ORC LORD	ORC	14	12	
	NIGHT STALKER	GAUNT FIGURE	1	3	ドレイン1，無効化
	GIANT ZOMBIE	GIANT	4	8	ブレス，POISON，無効化
	BLADE BEAR	LARGE ANIMAL	5	5	無効化
	BLOB	PROTOZOAN	3	12	無効化
	WERE AMOEBA	PROTOZOAN	2	3	POISON
	CONSTRICTOR	SNAKE	3	3	仲間を呼ぶ
	GIANT VIPER	SNAKE	4	3	POISON
	DINK	LITTLE OLD MAN	1	4	無効化
	FUZZ BALL	FLUFFY THING	0	1	仲間を呼ぶ，無効化
	GIANT CRAB	CRUSTACEAN	4	11	クリティカルヒット
	VAMPIRE BAT	CAVE OWELLER	3	3	ドレイン1，PARALYZE
	WERE BAT	CAVE OWELLER	5	4	POISON，無効化
	GIANT BAT	CAVE DWELLER	3	4	
	HELL MASTER	DEMONIC FIGURE	6	5	M5，ドレイン1，無効化
	HELL HOUNO	DOG	4	3	ブレス
	HIPPOPOTAMUS	LARGE ANIMAL	4	4	POISON
	MAGIC ARMOR	ANIMATED OBJECT	1	30	無効化
	MAGIC SHIELD	ANIMATED OBJECT	6	9	無効化
	MAGIC SWORO	ANIMATEO OBJECT	3	7	クリティカルヒット
	MAGIC HELM	ANIMATEO OBJECT	1	20	M7／P7，ブレス，無効化
	MAGIC GAUNTLETS	ANIMATED OBJECT	2	5	M7／P7，無効化

WIZARDRY II —完全マップ—

シナリオ1に続き，シナリオ2の完全マップを公開しよう。前作に比べて全6階と，多少迷宮のスケールは小さくなったものの，難易度はこれまでにない複雑な構成のおかげで相当高くなっている。マッピングに挫折した時に，このマップを使ってほしい。

地下1階：二つの鍵とMURPHY'S GOHST

この階は，迷路が単純な作りをしているので北に5歩，東へ1歩の場所に仕掛けられた罠(PIT)と，中央の部屋を囲むドアの先にある「ワープ・ポイント」にさえ注意すれば，暗黒地帯がめんどうなだけのフロアだな。

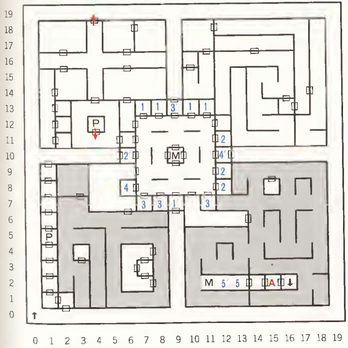
モンスターたちも，前作で遭遇したものがほとんどだし，シナリオ1でレベルが上げてあれば苦戦しないと思う。ただしWERE AMOEBAのポイズン攻撃，WEBSPINNERのエナジードレイン攻撃だけはイヤだけどね。

加えていえば宝箱の中身もほとんどゴミクズ，流行語に例えればモンキーのよーなものばっか。そんなワケで戦ってもあまり得るものがないのだ。

さて，まずはマップほぼ中央の小部屋に入ってみよう。すると巨大なグニルダの亡霊が現れて，ダイヤモンドの騎士の装備である五つのアイテムを集めてこいと命令してくるハズだ。モチロンこれがゲームの目的で，最終的にはここで謎を解くことによってリルガミンの宝・グニルダの杖を受けとることができる。この杖を持ち帰れば，このシナリオの使命は果たしたことになるんだ。

メッセージを聞いたらあとはフロア南東の暗黒地帯へ行き，第1のコッズ（KOD'S＝Knight Of Diamondsね）アイテムを手に入れるのみ。ただしワープポイントがあるおかげで，MALORの使えるキャラがいないとそのポイントへは行けないぞ。

最初のアニメーテッドオブジェクトはアーマー。一見手強そうだけどDILTOでACを上げてやれば何のことはない，ただのHPの高いOrcのよーなもんだ。こいつを倒せばコッズアーマーになるのだ。



マップ記号の説明

- 扉
- 一方通行の扉
- 壁
- 一方通行の壁
- ⬆上への階段
- ⬇下への階段
- M メッセージ
- |→| 始 終 ワープ
- P ピット
- O OUCH！（落盤）
- 回転床
- E エレベータ
- Q クイズが出る場所
- 暗闇
- ○ 特殊なアイテムを持ってないと通過できない場所
- 魔法が効かなくなる場所
- テレポート地帯
- 岩 岩（もしMALORで入るとIN ROCKしてLOSTになっちゃう）

A：KOD'S ARMOR

地下2階：最初の謎かけが登場する化物の洞窟

この階から，シナリオ２の迷宮の難解さが身にしみてくる。隠しドア，ワープ･ポイント，ピットなどの様々な罠が所せましと仕掛けられているので，歩くときはLOMILWAをかけ，細心の注意をもって歩くように。

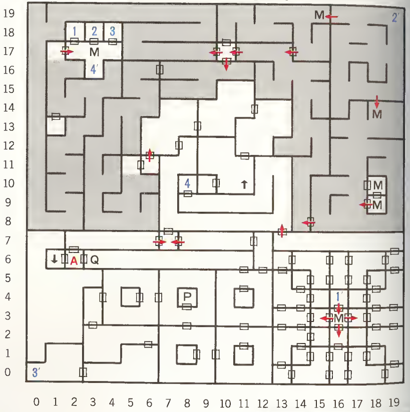
モンスターも，基本的にB．１と変わらないからなめてかかっても大丈夫。まあ，CARRIERのパラライズ攻撃だけは気をつけとこう。

迷宮の中を突き進んで行くと，三つのドアが立ち並ぶ通路に出る。ここではメッセージにも表示されているように，どのドアに入るかによってそれぞれまるっきり別の場所にワープさせられてしまうのだ。

ラッキーにも「正しき道へのドア」を選択できたら今シナリオ初お目見えの謎かけにぶち当たる。これに答えられない限りこのポイントから進めないんだけど，まあこの問題は楽勝楽勝♡。目をつぶってたって答えられちゃうぞ(ムリのある一文である)。

ここで待っているのは第２のアイテム，コッズシールド。攻撃力は高いけどMORLISやDILTOをしょっぱなにかけてやれば，１ターンか２ターンで成仏してくれるハズだよ。これで二つ目も手に入った。

おっと忘れるとこだった。この階はMALORでは移動できないので念のため。



マップ記号の説明

- 扉
- 一方通行の扉
- 壁
- 一方通行の壁
- 上への階段
- 下への階段
- M　メッセージ
- 始 終　ワープ
- P　ピット
- O　OUCH！(落盤)
- 回転床
- E　エレベーター
- Q　クイズが出る場所
- 暗闇
- 特殊なアイテムを持ってないと通過できない場所
- 魔法が効かなくなる場所
- テレポート地帯
- 岩(もしMALORで入るとIN ROCKしてLOSTになっちゃう)

A：KOD'S SHIELD
Q：QUIZ

地下3階：外周の迷路と内側の小部屋

一見して単純そうな迷宮だけど(んなこたぁないか)，けっこうイヤらしいトラップがあるから油断禁物。

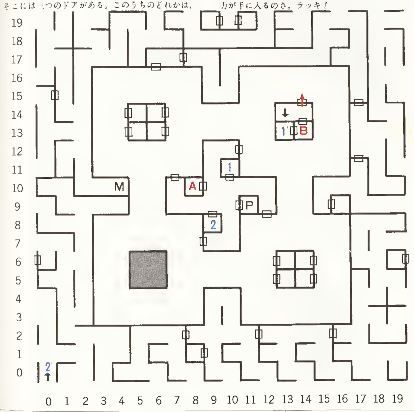
さらにこの階あたりから，シナリオ２のモンスターの強さを実感させる連中が続々登場してくる。HELLHOUND＋GORGONによるファイヤーブレス攻撃，HORNET SWARMによる集団ポイズン攻撃，SCRYLLによるエナジードレイン攻撃などどれを取っても涙の出るようなものばかりだ。

ま，モンスターが強くなっているぶん，宝箱の中身も充実してきたようだけど。

さてさて中央のハーケンクロイツ状のエリアに入っていくと，そこには三つのドアがある。このうちのどれかは，次の階へ進むための階段へと通じているんだけど，その他のドアを選んだ場合は，〝陰険な〟罠にハマってしまうのだ。

一つはPITだからHPさえありゃいいけど，もう一つはシナリオ１にもいたおなじみマピロ・マハマ・ディロマットおじさん。ここまで来たのに城まで戻されるのは，このフロアでは特にくやしーのだ（帰りたい時は便利！）。

お待ちかねのコッズアイテムはいよいよ名剣・フラスニール(〝H〟は発音しないでラスニールだと思うんだけどな。ま，いいや）の登場だ。クリティカルヒットを繰り出してくるのは確かに恐ろしいけど，珍しく呪文がきくからすぐ勝てるハズ。味方につければムラマサブレードに並ぶ攻撃力が手に入るのさ。ラッキ！



マップ記号の説明

- 扉
- 一方通行の扉
- 壁
- 一方通行の壁
- 上への階段
- 下への階段
- M　メッセージ
- 始 終　ワープ
- P　ピット
- O　OUCH！(落盤)
- 回転床
- E　エレベータ
- Q　クイズが出る場所
- 暗闇
- 特殊なアイテムを持ってないと通過できない場所
- 魔法が効かなくなる場所
- テレポート地帯
- 岩(もしMALORで入るとIN ROCKしてLOSTになっちゃう)

A：城へ戻される
B：KOD' SWORD (HRATHNIR)

地下4階：洞窟と化した迷宮深部

この階は迷宮じゃなくて、モンスターを見てもわかる通り洞窟なのだ。驚いた？歩いてみるとわかるけど、斜めに貫かれた洞窟内を歩くかっこうに仕立て上げられている。

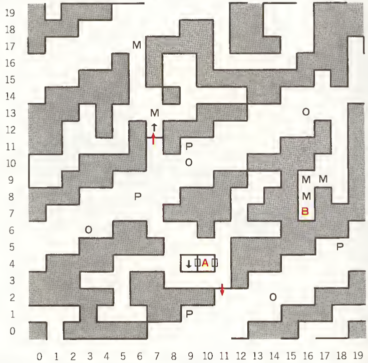
洞窟だけあって岩の部分が非常に多いので、MALORを使っての移動は慎重に行わないとLOSTするぞ。

また、洞窟内には、PITが至るトコロに仕掛けられている上に、「イタッ」と叫ぶ落盤（岩が降ってくる）ポイントがあるからマップを確かめずに歩くとHPが減りまくるのだ。

この階で遭遇するモンスターは個性豊かで、そのほとんどが、この洞窟の住人だ。やけに手強いモンスターばかりなんだけど、特にCORROSIVE SLIMEのアシッドブレス攻撃やFORMING MOLDの石化攻撃，VANPIRE BATのパラライズ攻撃には，注意が必要だろう。幸いにも，コイツラはKATINOに弱いので，眠らせてしまうのが，有効だ。

このフロアは異常にドアが少ないのは見ての通り。十分予想できる展開で少々意外性にかけるけど，次のコッズアイテムのヘルムはこのドアの中に棲みついてるんだ。洞窟を歩き回るのが面倒だったら３階から降りてきた場所からMALORで東に３，南に８テレポートしてしまってもかまわない。このあたりまできてるんだったらMALOR１回ぐらいどうってことないでしょ？

カンジンのコッズヘルムはさすがに手ごわい！ TILTOWAITはかけるわMADALTOクラスのブレスを吐くわで，１ターン内に殺せないとパーティー全滅もありうる。ここは一つ呪文がジャマされないのを期待して，後衛の３人には全員攻撃呪文を唱えさせよう。勝てればあとはコッズガントレットを残すのみだ。



マップ記号の説明

- 扉
- 一方通行の扉
- 壁
- 一方通行の壁
- ↑ 上への階段
- ↓ 下への階段
- M メッセージ
- 始→終 ワープ
- P ヒット
- O OUCH！（落盤）
- 回転床
- E エレベータ
- Q クイズが出る場所
- 暗闇
- 特殊なアイテムを持ってないと通過できない場所
- 魔法が効かなくなる場所
- テレポート地帯
- 岩（もしMALORで入るとIN ROCKしてLOSTになっちゃう）

A KOD'S HELM
B 泉

地下5階：対称形に惑わされちゃダメね

この階は３階と同様に中心で対称な形をしているので，自分の現在地を見失わないように歩かないと迷ってしまうことうけあいだ。ちょっとでも迷ったなーと思ったらすぐにキャンプはってDUMAPICしなさい。

モンスターのほうでは，莫大な量の経験値を得ることのできる言わゆる「カモ」が多く出現してくれる。

例を挙げれば，AIR GIANT，EARTH GIANT，GIANT ZOMBIE（ブレスはコワイけど），ORC LORD，WILL O' WISPなんかのコトね。

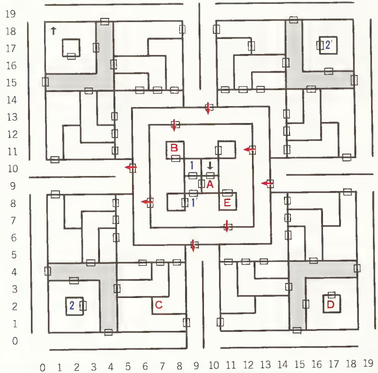
これらをガンガン倒してレベルアップしておくのが，次の６階への準備ってわけだ。

宝箱の中身も，この階まで来ればイイ物がザクザクと出てくるから，装備の充実をはかるのもいいかもね（ちなみに私はMURAMASAや，RING OF LIFEなどをこの階で見つけた）。

マップ中央のお城のように見えるブロックに入ると，いよいよラスト１個のアイテム，コッズガントレットとの対戦だ。その前にくれぐれも井戸で5000GP払って城へワープされてしまわないようにね。

コッズガントレットは呪文は絶対きかないし，コッズヘルム同様TILTOWAITが使えるし，さらにガントレットだけあって２匹もいる。

HPが低いのだけが救いなのでイチかバチかACを上げ，１ターン内に斬り殺せることを祈るっきゃないね。倒すとガントレットが手に入るから，これで伝説の騎士の装備は全て手に入れたことになるよね。



マップ記号の説明

- 扉
- 一方通行の扉
- 壁
- 一方通行の壁
- ↑ 上への階段
- ↓ 下への階段
- M メッセージ
- 始→終 ワーフ
- P ヒット
- O OUCH！（落盤）
- 回転床
- E エレベータ
- Q クイスか出る場所
- 暗闇
- 特殊なアイテムを持ってないと通過できない場所
- 魔法か効かなくなる場所
- テレポート地帯
- 岩（もしMALORで入るとIN ROCKしてLOSTになっちゃう）

A KOD'S GAUNTLETS
B, C, D シューター（地下６階に落ちる）
E 井戸（5000GPで町へ）

地下6階：三つのメッセージと謎かけスフィンクス

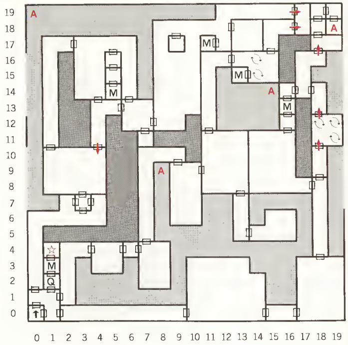
ここまでのフロアの目的がダイヤモンドの騎士の各装備を集めていくことだったのに対して，全てそろえてしまったあとのこのフロアでは，グニルダの杖を手に入れるための謎を解く二つのヒントを探すことが目的なんだ。

まずは階段からすぐの小部屋に行って，スフィンクスの話を聞いてみよう。何やら抽象的な言い回しだけど，このフロアに隠されたヒントをもとに答えを導きだせっていうようなことを言ってくる。これがわからないとここを通してはくれないので，お次はヒントを探しに行ってみること。さすがに最下層だけあってモンスターはゲロゲーロに強い。特にARCH DEMONのTILTOWAITとエナジードレイン，HIGH PRIESTのMABADI攻撃などは全くもって救いがたい強力なものだけど，これまでレベルアップを重ねに重ね，コッズアイテムを全て手に入れたパーティならば呪文の使い惜しみをしない限り，まず全滅することはないんじゃないかな。

さて，ヒント・メッセージを全てチェックすればスフィンクスの要求する解答は大体ピンとくるハズだけど，どうしても正解にならないって人もいるらしい。そこでヒントを一つだけ書いておくことにしよう。"冠"ってのはアタマにつくんだよ♡

スフィンクスに「そのとおり！」とお墨つきをもらって先へ進むと，そこはいつの間にやら1階中央の例の小部屋の前。でもこのまま入っても意味がないので一度城に戻り，コッズアイテム全部を1人に装着させて完全なダイヤモンドの騎士に仕立てたら，1人だけでそこへ行かせよう。正しい答えさえ判っていれば装備と引きかえにグニルダの杖がもらえ，問いに間違えると装備だけが失われるぞ。

こうしてグニルダの杖を城に持ち帰った者には『G（グニルダ）』の，その仲間たちには『K（ナイト）』の称号が与えられるのでありました。



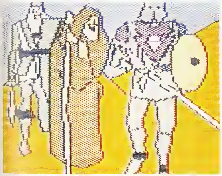
マップ記号の説明

⊟	扉	↻	回転床	A	ワープB6F(0,0)
⊕	一方通行の扉	E	エレベータ	☆	ワープB1F(9,9)
—	壁	Q	クイズが出る場所		
↑	一方通行の壁	▒	暗闇		
⬆	上への階段	○	特殊なアイテムを持ってないと通過できない場所		
⬇	下への階段	■	魔法が効かなくなる場所		
M	メッセージ	■	テレポート地帯		
I→I 始 終	ワープ	■	岩(もしMALORで入るとIN ROCKしてLOSTになっちゃう)		
P	ピット				
O	OUCH！(落盤)				

ウィザードリィIII
Legacy of Llylgamyu

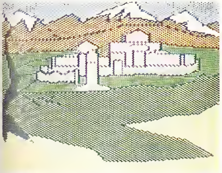
シナリオ2でのバランスの悪さを反省し，このシナリオはキャラクターを移すものの，勇者たちの子孫という設定にしてレベル1まで下げてしまう。これまでに得た称号はそのまま受けつがれるものの，もう一度最初から育て直すんだからけっこう悲しい気分になるなぁ。シナリオ自体はというと，シナリオI，IIをくぐり抜けてきた人向けに作られていて属性ごとのフロアや謎のアイテムなどすさまじい難しさになってる。ま，これまで培ったノウハウで何とかなるだろうけど。シナリオ2の圧倒的な強さを誇ったキャラクターを思いだすと，アイテムもおとなしめのこのシナリオは少し欲求不満になるかもね。

●ストーリー



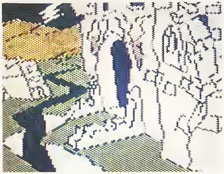
いにしえの偉大なる力を秘めた，Gnilda（グニルダ）の杖を取り戻すための勇敢な冒険から，一世代の時がたった。

ところが何年かすると，巷に，しばしば起きる自然の災害の噂が渦を巻くようになった。
とはいえ，その噂を気にかけたのは，最も愚かな者どもと，最も賢き者たちだけであった。



杖の守護と，冒険をなしとげた勇敢な者たちの賢明な指導のもと，Llylgamyn（リルガミン）の王国は栄華を究めた。

しかしそれも，全く平穏であったArbithea（アルビシア）の植民島の周りの海が，突然荒れ狂って島を飲み込み，破壊し尽くし……



激しい地震が，リルガミンのグニルダの寺院を破壊するまでのことであった。人々は，何かとてつもなく悪いことが起きていることを悟ったのである。

この混乱を解決するためには，神秘の宝珠を得て，災害の真の理由を知る以外に望みはない，リルガミンの賢人達はそう考えた。

この神秘の宝珠は，L'kbreth（ル・ケブレス）という名前の龍によって守られている。
そこで賢人達は，Knight of Diamonds（ナイト・オブ・ダイアモンド）の冒険者の子孫である君を呼び出し……

こう命じた。
「未知の土地へ足を踏み入れ，ル・ケブレスを捜し出し ……

世界を救う唯一の望みのかかった宝珠を持ち帰るのだ！
世界の人々を救うこと，これこそがリルガミンの伝統なり！！」

RITE OF PASSAGE

通過の儀式

この宝珠(ほうじゅ)を捜し求める冒険は，今年徒弟(とてい)を終えたばかりの若者たちによってなされることとなった。20才になるこの若者たちは，いにしえより伝わる通過の儀式を受けねばならない。正当な手順による儀式の後，若者はその偉大なる先祖の霊に，助力と導きを授かるべく祈りを捧げるのである。

この先祖の霊たちとは，Werdna（ワードナ）から護符(ごふ)を勝ち取った英雄たちや，Llylgamyn（リルガミン）のためにGnilda（グニルダ）の杖を取り戻した者どもの霊である。

いにしえの儀式の間にその価値を認められた若者は，この先祖たちの祝福を受け，正当なる遺産としてこれらの先祖たちの力と技を受け継ぎ，レベル１の姿で冒険を始めることになる。この者たちは，普通の者どもよりやや技に秀でた者となるのである。

新たなる冒険者たちは，誇りを持ってその先祖の名を帯び，階級と名誉を受け継ぐことになる。幾多の戦いの末，先祖たちが得ることとなった「ニンジャ」や「ロード」などの階級は，そのままこの若者たちに受け継がれるのである。そして，真の英雄のみ持つことのできる袖章(そでしょう)（シェブロン）や騎士の印も，この子孫たちのものとなるのである。

誇り高く栄光あるこの遺産こそ，あの子孫にとって最大の名誉なのである。

RITUAL PREPARATION

儀式の準備

通過の儀式の準備として，新たなる地を発献(はっけん)せねばならない。先ず，あらたなるディスクを用い，古くから伝えられるやりかたにて，デュプリケイトシナリオディスクをつくるのだ。

そして，偉大なる祖先の霊がよびだされるのだ。祖先は，“Proving Grounds of Mad Overlord”または“Knight of Diamonds”のシナリオから選ぶことができる。UtilityのMove Characterオプションをもちいて，霊を移すのだ。これは，通過の儀式の一部でもある。祖先の霊のみ移され，持ち物などは移されない。もし，後で，パーティを編成する際に，間違って祖先を選択してしまった場合は，“Only a Memory”（それは記憶のみ）というメッセージが現れる。すべての霊が移されたのなら，Utilityをはなれ，トレーニング・グラウンドに行くのだ。

THE RITE OF PASSAGE CEREMONY

通過の儀式のセレモニー

通過の儀式は，若き冒険者たちの成年のあかしのセレモニーとして，トレーニング・グラウンドにてとりおこなわれる。

儀式の前に，他の場所に立ち寄ったりしてはならない。この儀式は厳格なものであり，Gilgamesh's（ギルガメッシュ）で一杯ひっかけてからなどというふとどきな行いは許されないのである。

若者は，それぞれ１人の先祖とつながりを持っている。トレーニング・グラウンドに着き次第，その先祖の霊をInspectオプションでよびさまさなければならない。霊が現れたなら，通過の儀式（Legate）を始める呪文Ｌを唱える。

儀式の間，若者自身が選べることはたった　つである。

その先祖の霊がいかなる性格であろうとも，若者は自らの判断でその性格を定めることができるのである。

物事の価値というものは時代によってはまったく異なることもあり，先祖の考え方と若者の考え方が違うこともある。とはいえ，伝統の力はその性格にも強い影響を与えることは間違いない。

そして，このあとに起きるであろう冒険における若者の役割は，その性格によって左右されるという予言がなされているのだ。

そして，このあとに起きるであろう冒険における若者の役割は，その性格によって左右されるという予言がなされているのだ。

儀式が終わると，霊は消え去り若者のみがこの世界に残る。

困難な冒険において，若者はこの受け継いだ遺産に値することを示さなければならない。もし，この遺産の使い途を誤れば，その力が若者を滅ぼすこともありうるのだ！

THE QUEST

冒険

通過の儀式を終えた冒険者たちは，リルガミンの賢者の前に呼び集められる。神聖な宝珠を求める冒険の成否は，彼らの肩にかかっているのだ。

町のはずれにある，煙を吐いている山こそ，伝説の龍，L'kbreth（ル・ケブレス）の住み家である。

世界を支えるへびの，５匹の子供の１匹であるル・ケブレスは，そこで宝珠を，それに値しない者から守っているのである。

山中の高き所に宝珠は隠されているといわれている。冒険者は中にある階段を，上へ向かって昇っていかねばならない。

ル・ケブレスは，善悪両方の魔法を用いてこの宝珠を守っている。怪物たち，邪悪なる者どもが行く手をはばみ，地獄のワナと難解なナゾが冒険者の資質(ししつ)を試そうと待ち構えている。

受け継いだ先人の経験が，未熟な冒険者の唯一のよりどころとなるやもしれない。

冒険者は，武具も防具もない状態でトレーニング・グラウンドを出ることになる。賢者は冒険者１人に500枚の金貨を授ける。

血気にはやる冒険者を前にして，儀式の最後に寺院の牧師が占いを行なった。牧師は飼い慣らされたクリーピング・コインを使って大地に六角を描いた。そして…

つぶやき……唱え……祈り……，予言がなされた。「ル・ケブレスの力は，この星の力そのものなり！」

冒険者たちは，もたらされた予言に多少圧倒されつつ，次なる賢者の言葉を待った。「世に危機あらわるるとき，リルガミンは常に自ら先頭に立ちて，その危機に立ち向かってきた。

今や汝らがその先陣に立ちて，我らが民を救う時到(いた)りぬ。これぞLegacy of Llylgamyn（リルガミンの伝統）なり。

汝(なんじ)らに幸運とKadorto（カドルト）の守護のあらんことを!!」

●キャラクターは子孫へ……

ウィザードリィならではの，しゃれた言いまわしのマニュアルに書かれているように，今回はシナリオⅠ，Ⅱから数十年の歳月が流れ，キャラクターたちは名前が同じでもその子孫という設定になったシナリオⅢ。キャラクターを移してきてもそのままでは使用できず，トレーニング・グラウンドで転生の儀式を行なわないとダメと，なかなか凝ったことをしているんだ。

これを通過するとキャラクターたちはみんなレベル１までもどされ（もちろんHPは８，呪文もすべて忘れてしまう），アイテムは没収，特性数値がたとえオール18であっても最高15まで落とされてしまう。それでも作ったばかりのキャ

ラクターよりずっといいけどね。NinjaやLordも最初から育てていける（でもNinjaは今回防具にLordは武器にやたらと制限があるし，全体的にエリート・クラスは成長が遅すぎるためあまり有利じゃないのだ）。

シナリオはこれまでになく難易度が高く，EVILとGOODによって分けられたフロアのおかげで，何と両方の属性のパーティーを育てていかなくちゃならないんだ（だからキャラクターはできる限りNEUTRALが望ましい）。まったくもってキビシイ構成だろ？

それなのに経験値も以前より低くしか入らないカンシだし，MURAMASA BLADE！やSHURIKENのような強力アイテムもないときたもんだ。もう少しエリート・クラスを優遇してほしかったなあ。

シナリオの目的である宝珠を持ち帰るのに必要なアイテムは３種のクリスタル。

でもその一つはいくら探そうが，L'KBRETHに戦いを挑もうが，手には入らない。さてこのクリスタル，どうやって入手したものかな？

シナリオ3　アイテム・リスト

前作から数十年が経過したために，ボルタックの店もかなり品ぞろえが変わってしまった。こうなったら全てリストにしたほうがわかりやすいというもの。シナリオ１のものと見比べてみると名前の変わったアイテムが分かって面白いかもね。(例・LEATHER ARMOR→CUIRASS) 今回は武器よりも魔法アイテムがハデだ。

WEAPON

アイテム名	不確定名	AC	売却価格	使用可能なクラス	
STAFF	?STAFF		10	F M P T B S L N	
WIZARO'S STAFF	?STAFF	−1	3000	M P B S	USE MOGREF
SHEPHERO CROOK	?STAFF		11250	P B L	獣に対し効果が高い
MACE	?STAFF		30	F P B S L N	
MACE+1	?STAFF		5000	F P B S L N	
MACE+2	?STAFF		10000	F P B S L N	
MACE−1	?STAFF		500	F P B S L N	
FLAIL	?STAFF		150	F P S L N	
MARGAUX'S FLAIL	?WEAPON		500	F S L N	呪
GIANT'S CLUB	?STAFF		10000	F P S L N	GIANT系に対し効果が高い
NUNCHAKA	?WEAPON		7500	F P S N	
DAGGER	?WEAPON		5	F M T S L N	
OAGGER+1	?WEAPON	+1	5000	F M T S L N	
OAGGER−1	?WEAPON	+1	500	F M T S L N	呪
IVORY BLAOE (G)	?WEAPON		7500	F M T S L	GOOD専用
EBONY BLAOE (E)	?WEAPON		7500	F M T S N	EVIL専用
AMBER BLAOE (N)	?WEAPON		7500	F M T	NEUTRAL専用
SHORT SWORO	?WEAPON		15	F T S L N	
SHORT SWORO+1	?WEAPON		5000	F T S L N	
SHORT SWORO+2	?WEAPON		10000	F T S L N	
SHORT SWORD−1	?WEAPON		500	F T S L N	呪
BROAD SWORO	?WEAPON		25	F S L N	
BROAO SWORO+1	?WEAPON		5000	F S L N	
BROAO SWORO+2	?WEAPON		10000	F S L N	
BROAO SWORD−1	?WEAPON		500	F S L N	呪
FLAME TONGUE	?WEAPON		7500	F S L	USE HALITO
BLAOE CUISINART'	?WEAPON		7500	F S L N	
HANO AXE	?WEAPON		15	F T S N	
BATTLE AXE	?WEAPON		140	F S N	
BATTLE AXE+1	?WEAPON		6250	F S N	
BATTLE AXE+2	?WEAPON		10000	F S N	
BATTLE AXE−1	?WEAPON		500	F S N	呪
UNHOLY AXE	?WEAPON	+2	11250	F S N	EVIL専用 Priestに対し効果が高い
BUTTERFLY KNIFE①	?WEAPON		250000	T B N	S P Nmac より
BUTTERFLY KNIFE②	?WEAPON		75000	N	シナリオ[illegible]の武器

ARMOR

アイテム名	不確定名	AC	売却価格	使用可能なクラス	
MAGE'S ROBES	?CLOTHING	−1	15	F M P T B S L N	
DISPLACER ROBES	?CLOTHING	−3	6000	F M P T B S L N	
WARGAN ROBES	?CLOTHING	+1	1000	F M P T B S L N	呪
CUIRASS	?ARMOR	−2	50	F P T B S L N	
CUIRASS+1	?ARMOR	−3	1500	F P T B S L N	
CUIRASS+2	?ARMOR	−4	3000	F P T B S L N	
CUIRASS−1	?ARMOR	−2	1000	F P T B S L N	呪
HAUBERK	?ARMOR	−3	100	F P B S L N	
HAUBERK+1	?ARMOR	−4	1750	F P B S L N	
HAUBERK+2	?ARMOR	−5	4000	F P B S L N	
HAUBERK−1	?ARMOR	−4	1000	F P S L N	呪
BREAST PLATE	?ARMOR	−4	200	F P B S L N	
BREAST PLATE+1	?ARMOR	−5	2000	F P B S L N	
BREAST PLATE+2	?ARMOR	−6	5000	F P B S L N	
BREAST PLATE−1	?ARMOR	−6	1000	F P S L N	呪
PLATE ARMOR	?ARMOR	−5	750	F S L N	
PLATE ARMOR+1	?ARMOR	−6	2500	F S L N	
PLATE ARMOR+2	?ARMOR	−7	7000	F S L N	
PLATE ARMOR−1	?ARMOR	−8	1000	F S L N	呪

SHIELD

アイテム名	不確定名	AC	売却価格	使用可能なクラス	
ROUNO SHIELO	?SHIELO	−1	20	F P T B S L N	
ROUNO SHIELO−1	?SHIELO	+2	1000	F P T B S L N	呪
HEATER SHIELO	?SHIELO	−2	40	F P S L N	
HEATER+1	?SHIELO	−3	1250	F P S L N	
HEATER+2	?SHIELO	−4	3000	F P S L N	

GLOVE

アイテム名	不確定名	AC	売却価格	使用可能なクラス	
GLOVE OF IRON	?GAUNTLETS	−1	1250	F P S L	
GLOVE OF MITHRIL	?GAUNTLETS	−2	3000	F P S L	
MANTIS GLOVE	?GAUNTLETS	−3	7500	F P S L	

HELM

アイテム名	不確定名	AC	売却価格	使用可能なクラス	
SALLET	?HELM	−1	100	F S L	
SALLET−1	?HELM	+1	1000	F S L	呪
BASCINET	?HELM	−2	500	F S L	
ARMET	?HELM	−3	4000	F S L	

SCROLL

アイテム名	不確定名	AC	売却価格	使用可能なクラス	
SCROLL of KATINO	?SCROLL		500	F M P T B S L N	USE KATINO
SCROLL of BAOIOS	?SCROLL		500	F M P T B S L N	USE BADIOS

PORTION

アイテム名	不確定名	AC	売却価格	使用可能なクラス	
POTION of OIOS	?POTION		500	F M P T B S L N	USE DIOS
LATUMOFIS OIL	?POTION		300	F M P T B S L N	USE LATUMOFIS
POTION of SOPIC	?POTION		1250	F M P T B S L N	USE : SOPIC
POTION of HALITO	?POTION		500	F M P T B S L N	USE : HALITO

RING

アイテム名	不確定名	AC	売却価格	使用可能なクラス	
GOLO RING	?RING		5000	F M P T B S L N	
SARAMANOER RING	?RING		7500	F M P T B S L N	炎に耐性がある
TROLLKIN RING	?RING		20000	F M P T B S L N	ヒーリング1

ROD

アイテム名	不確定名	AC	売却価格	使用可能なクラス	
ROO of FIRE	?ROO		12500	F M P T B S L N	USE : MAHALITO
ROD of DEATH	?ROO		8750	F M P T B S L N	USE MAKANITO
NECROLOGY ROD	?ROO		10000	F M P T B S L N	USE KANDI

BOOK

アイテム名	不確定名	AC	売却価格	使用可能なクラス	
BOOK of LIFE	?BOOK		25000	F M P T B S L N	USE : DI
BOOK of OEATH	?BOOK		25000	F M P T B S L N	USE : MABADI
BOOK of DEMONS	?BOOK		50000	M P B S L N	S.P : PIETY-1 USE : ZILWAN

BAG

アイテム名	不確定名	AC	売却価格	使用可能なクラス	
BAG of GEM	?BAG		50		
BAG of EMERALOS	?BAG		5000	F M P T B S L N	呪S P STRENGTH-1
BAG of GARNETS	?BAG		10000	F M P T B S L N	S P : 1才老化する

MAGIC ITEM

アイテム名	不確定名	AC	売却価格	使用可能なクラス	
BLUE PEARL	?JEWELRY		4000	F M P T B S L N	
GOLO TIARA	?JEWELRY	−2	50000	F M P T B S L N	魔法に耐性がある
GEM of EXORCISM	?JEWELRY		6000	F M P T B S L N	エナジードレインを防ぐ
AMULET of OIALKO	?JEWELRY		4000	F M P T B S L N	USE : DIALKO
RUBY SLIPPERS	?STRANGE ITEM		8000	F M P T B S L N	USE LOKTOFEIT
RABBIT'S FOOT	?STRANGE ITEM		5000	F M P T B S L N	S P LUCK+1
THIEF'S PICK	?STRANGE ITEM		5000	T N	S P AGILITY+1
SEPRENT'S TOOTH	?STRANGE ITEM	−1	7500	M P T B	
DRAGON'S TOOTH	?STRANGE ITEM	−2	15000	F M P T B S L N	

特殊アイテム

アイテム名	不確定名	AC	売却価格	使用可能なクラス	
GOLD MEDALLION			0		
HOLY WATER			12500	F M P T B S L N	USE : DIAL
STAFF of EARTH			12500	F M P T B S L N	USE : MANIFO
AMULET of AIR			12500	F M P T B S L N	USE : DALTO
SHIP IN BOTTLE			0	F M P T B S L N	1階の湖を渡れる
CRYSTAL of EVIL				F M P T B S L N	
CRYSTAL of GOOD				F M P T B S L N	
NEUTRAL CRYSTAL				F M P T B S L N	
ORB of MHUUZFES		+20	0	F M P T B S L N	呪
ORB of EARITHIN		?	0	F M P T B S L N	

シナリオ3 モンスター・リスト

時の流れは早いもので，昔のダンジョンにいた怪物などはもうほとんど残っていない。姿の変わったARCH DEMONと毒を身につけたWERE RATが，せいぜい名残りを感じさせるくらいだ。全般的にとびぬけて強力なモンスターは登場しないけど，こちらもハデな攻撃力はないからバランスとしてはキツイぐらい。気を引きしめて戦おう！

グラフィック	モンスター名	不確定名	攻撃力	耐久力	呪文・特殊攻撃
	GARIAN RAIDER	CORSAIR	1	1	
	GARIAN PRIEST	CORSAIR	1	1	P 1
	GARIAN MAGE	CORSAIR	1	1	M 1
	GARIAN GUARO	CORSAIR	1	1	
	GARIAN CAPTAIN	CORSAIR	1	2	
	HIGH CORSAIR	CORSAIR	1	3	
	OELF	LIVING LEGEND	4	6	M 4／P 3，STONE，無効化
	MAN AT ARMS	MAN IN ARMOR	1	2	
	CRUSAOER	FIGHTER	1	1	
	BERSERKER	MAN IN ARMOR	3	4	
	CRUSAOER LORO	FIGHTER	3	4	P 4，無効化
	WITCH	MAN IN ROBE	1	1	M 2
	NECROMANCER	MAN IN ROBE	1	2	M 3
	ELVEN MAGE	MAN IN ROBE	1	2	M 5，無効化
	FRIAR	MAN IN ROBE	1	2	P 2
	ACOLYTE	MAN IN ROBE	1	3	P 3
	GNOME PRIEST	MAN IN ROBE	2	4	P 4
	PRIEST of FUNG	ROBEO MAN	2	3	P 5
	LOOTER	MAN IN LEATHER	2	2	
	BURGLAR	MAN IN LEATHER	3	2	
	RONIN	MAN IN ARMOR	1	2	M 2
	SAMURAI	MAN IN ARMOR	3	4	M 3
	MIFUNE	MAN IN ARMOR	4	6	M 3
	NINJA	MAN IN ROBE	2	2	クリティカルヒット
	MASTER NINJA	MAN IN ROBE	3	3	クリティカルヒット
	PO'LE	SKELETAL FIGURE	2	6	M 7，無効化
	OOPPELGANGER	SHAOOWY FIGURE	3	3	POISON，無効化
	OELF'S MINION	GAUNT FIGURE	2	2	STONE 無効化
	OAMNED	UNSEEN ENTITY	2	2	M 4，PARALYZE，無効化
	ANACONDA	LARGE SNAKE	1	1	
	2-HEADED SNAKE	LARGE SNAKE	3	3	POISON
	HYDRA	LARGE SNAKE	5	5	PARALYZE

グラフィック	モンスター名	不確定名	攻撃力	耐久力	呪文・特殊攻撃
	MOAT MONSTER	GIANT SERPENT	2	2	
	DUSTER	SHADOWY FIGURE	2	1	
	ASHER	SHADOWY FIGURE	1	1	PARALYZE
	POLTERGEIST	UNSEEN ENTITY	1	1	
	GHOST	UNSEEN ENTITY	2	2	ドレイン1
	GHAST	UNSEEN ENTITY	2	2	ドレイン1, PARALYZE
	OARK RIOER	SHADOWY FIGURE	2	4	M3, 無効化
	SERAPH	SHAOOWY FIGURE	2	3	M3, 無効化
	BANSHEE	UNSEEN ENTITY	2	2	ドレイン1
	SOUL TRAPPER	HUNGRY MONSTER	2	4	P4, PARALYZE, 仲間を呼ぶ, 無効化
	BENGAL TIGER	STRANGE ANIMAL	2	2	
	CENTAUR	STRANGE ANIMAL	3	2	
	NOCORN	STRANGE ANIMAL	3	3	無効果
	CROWLING KELP	STRANGE PLANT	1	1	無効化
	STRANGLER VINE	STRANGE PLANT	3	1	無効化
	VENUS-MAN TRAP	STRANGE PLANT	3	2	POISON, PARALYZE, 無効化
	CYCLOPS	GIANT	8	8	無効化
	FIEND	SHADOWY FIGURE	3	4	M3/P3, 無効化
	MUMMY	GAUNT FIGURE	1	1	ドレイン1
	OOOM BEETLE	GIANT INSECT	1	2	PARALYZE
	OWARF FIGHTER	MAN IN ARMOR	2	3	
	FAERIE	TINY FIGURE	3	3	M3/P2, 無効化
	LEPRECHAUN	TINY FIGURE	2	1	M2
	PIXIE	TINY FIGURE	2	2	M2/P3
	FATE SPINNER	BROODING MONSTER	3	8	M5/P3, PARALYZE, 無効化
	FIREORAKE	ORAGON	6	5	ブレス, 無効化
	KOMOOO DRAGON	ORAGON	3	2	ブレス, POISON
	T'IEN LUNG	ORAGON	5	3	ブレス, 無効化
	GIANT LEECH	SLIMY THING	2	3	POISON
	XENO	SLIMY THING	3	4	STONE
	GIANT SLUG	SLIMY THING	2	2	
	GOBLIN	GOBLIN	2	2	
	GOBLIN PRINCE	GOBLIN	3	4	無効化

グラフィック	モンスター名	不確定名	攻撃力	耐久力	呪文・特殊攻撃
	HOBGOBLIN	GOBLIN	2	2	
	ROC	LARGE BIRO	5	4	
	VULTURE	LARGE BIRO	2	1	
	HARPY	STRANGE BIRO	2	1	
	KODIAK BEAR	STRANGE ANIMAL	8	6	
	LION of HELL	STRANGE ANIMAL	3	3	無効化
	WERE RAT	SMALL ANIMAL	2	2	無効化
	OGRE KING	LARGE HUMANOID	3	4	クリティカルヒット
	PLAUGE FLOG	STRANGE ANIMAL	3	2	POISON, 無効化
	STONE FLY	FLYING INSECT	1	2	STONE
	ARCH DEMON	FIERY FIGURE	3	8	M6/P3, 仲間を呼ぶ, 無効化
	GOBLIN SHAMAN	GOBLIN	2	2	M3/P2
	L'KBRETH		4	4	ブレス, 絶対にダメージを与えられない

Wizardry ウィザードリィ・シナリオ3 マップ公開

これまでの冒険が地下へ潜るのに対し，今度は山の内部を上へ上へと探検していくようになっているんだけど，それに加えてシナリオⅠ，Ⅱに比べて，GOOD・EVILそれぞれにしか行けないフロアや，上の階から降りないとこれない場所など，難易度は異様に高い。でも安心してほしい。ホラ，ここに希望の光，1～3階のマップが……。

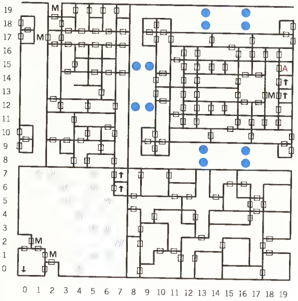
1階：謎に満ちた湖とGARIANたちの城塞

シナリオⅢはシナリオⅠに比べて，難易度がちょっと高く，経験値も少なめなのでレベルが上がりにくい。そのため，最初の装備の差が戦闘に大きく影響するのだ。資金稼ぎ用キャラ(500GPだけ没収して，スグに消し去るキャラのこと）を利用するなどして，装備を整えてから冒険に出発しよう。甘く見て，軽装備で旅に出て，パーティー全滅じゃ先祖の魂に申しわけがたたないぜ。さて，万全の準備ができたなら，冒険に出発だ。

まずレベルが3ぐらいになるまでは，階段の近くをウロウロして，エンカウントしたモンスターを倒して経験値を稼ぎ，傷を受けたら無理をせず，城に戻って宿屋で回復，これを繰り返そう。戦闘では，KATINOを必ず使うことがポイント。

さて，レベル3に達したなら，マップ右上の城塞まで足をのばしてみよう。この中ではGARIANグループがウヨウヨしている。コイツらをバシバシ倒して，経験を積もう。それから城塞の周りの堀には，ある一定の場所にMOAT MONSTERがいるゾ。強敵だけど，経験値の大きさには魅力がタップリ。魔法の助けを借りて，剣で攻撃だ。他に，強いモンスターとしてCROWLING KELPがいるけど，こいつはイヤーなキャラクター。多グループで出現，複数攻撃してくる。そしてこちらの呪文をハネ返すうえに，経験値は0に近い。これじゃ苦労が報われないっ！ていうもんだ。このモンスターにエンカウントしたら逃げの一手だ。

ここ1階ではまずレベルアップに専念しよう。決してアセって上の階に行ってはダメ。せめて，レベル6まではあげておきたい。そうすればメイジはMAHALITOが使えるし，戦士は2回攻撃ができるからね。あっ，それから階段の近くの湖は，最初は気にしなくていいんだ。ここはあるアイテムがないと渡れないから，そのときまでのお楽しみ。



マップ記号の説明

- 扉
- 一方通行の扉
- 壁
- 一方通行の壁
- 上への階段
- 下への階段
- M　メッセージ
- 始 → 終　ワープ
- P　ピット
- O　OUCH！(落盤)
- 回転床
- E　エレベータ
- Q　クイズが出る場所
- 暗闇
- ○　特殊なアイテムを持ってないと通過できない場所
- 魔法が効かなくなる場所
- テレポート地帯
- 岩　岩(もしMALORで入るとIN ROCKしてLOSTになっちゃう)

////：Water(Ship in Bottleがなければ通過できない)
A：城へ戻される
上への階段(7　6)5Fへ
(7，7)4Fへ
(19　13)2Fへ
(19　14)3Fへ
●　MORT MONSTER

2階：半分しか行けない難関フロア

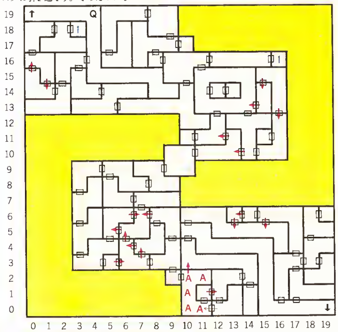
ここは，GOODのパーティーのみが来れるフロアなので無理してEVILのパーティーで来ようとすると出発地点へ戻されてしまう。また，マップ内で黄色に塗ってある場所へは，はじめGOODのパーティーであっても入ることはできないゾ。

この領域に入るためには4階よりシューターを使って降りて来なければならないのだ。

ここにはPO'LEというツヨーイ魔術師がいて，倒すとAMULET of AIRというオイシイアイテムが手に入る。このアイテムは使用するとDALTOの呪文が使えるから，なるべく早いうちに取っておきたい。

さて，1階より階段で上がってきた人は，自分のパーティーの能力をよーく考えて，冒険をしなくちゃならない。2階では1階と比べてモンスターが，多グループで出現することが非常に多いから役に立つのがメイジのMAHALITOの呪文。コレがあと何回使えるのかを常に把握して行動し，使えなくなったらスグに引き返そう。そのためにもレベルが低いうちは，2階の奥のほうへ行かないほうが無難。また，マップを見てもらえばわかるけど2階にはLOMILWAの効果が消えてしまう場所がいくつかある。これによって隠し扉が見えなくなってしまうので気をつけよう（でもこのマップがあれば平気だネ。ラッキー!!）。

2階の要注意モンスターとしては，MUMMYがいる。コイツのH．P．は10以下と低いけど，恐怖のエナジードレイン攻撃をしてくる。ウィザードリィをプレイしていて，レベルを下げられるぐらいクヤシイことはない。残念ながら，エナジードレインを完全に防ぐ方法はないが，良質の防具でACを下げれば，エナジードレイン攻撃を受けにくくなるし，またアイテムの中にもエナジードレイン攻撃を不完全ながら防ぐものもある。まずは魔法と防具，両方をうまく使い，前衛3人のACを下げることだね。ここでレベルが十分に上がったなら，4階への階段に進もう。階段の手前で謎々の答を求めてくるが，この答はとっても身近なモノだ。今だってキミのまわりにはたくさんあるゾ。



マップ記号の説明

- 扉
- 一方通行の扉
- 壁
- 一方通行の壁
- 上への階段
- 下への階段
- M　メッセージ
- 始 → 終　ワープ
- P　ピット
- O　OUCH！(落盤)
- 回転床
- E　エレベータ
- Q　クイズが出る場所
- 暗闇
- ○　特殊なアイテムを持ってないと通過できない場所
- 魔法が効かなくなる場所
- テレポート地帯
- 岩(もしMALORで入るとIN ROCKしてLOSTになっちゃう)

A：LOMILWAの呪文の効果が切れる場所
Q：QUIZ
上への階段：(0，19)4Fへ

3階：一通地獄と消滅のワナ，そして謎のアイテム…

3階はEVILのパーティーのみが来れるフロア。EVILパーティーの場合は1階より3階に来てしまうので，少し不安かもしれないが，モンスターの強さは2階とほとんど変わらない，安心しなさい。

マップ自体は，一方通行の壁がたくさんあるけど，そのぶんかえって楽な迷路構成になっている。ただし，マップ右上にあるトラップだけは注意してほしい。

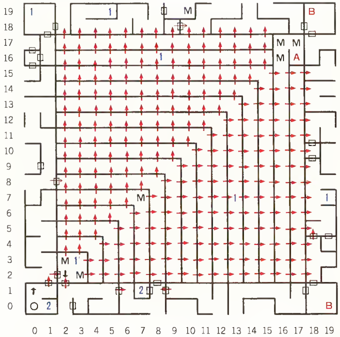
なんと，このトラップはIN ROCKなんだ。つまり，パーティー全員がLOSTしちゃう最悪のワナ。これに比べりゃPITなんざかわいいものよ。このトラップの手前には3回メッセージがでるから警告を素直に受けとめて，引き返すのが賢明だ。

5階に上がるためには，HOLY WATERというアイテムが必要となる。このHOLY WATERは，GOLD MEDALIONというアイテムとある場所で交換しなければならず，さらにGOLD MEDALIONは北へ7歩，東へ7歩の場所でボルタックで売っているある武器と交換にもらえるのだ。

チョット面倒な手順だけどさっきも言ったように3階の迷路は簡単なので，それほど苦にはならないハズだよ。

モンスターの中では，この3階で特に注意すべきモンスターはいないが，2階と同じく多グループで出現するので，MAHALITO, LAHALITO, DALTOといったグループ攻撃用の魔法がどうしても必要となってくる。

また，2階と比べて3階は，エンカウントする回数が少なく，低いレベルで5階へと行きがちだ。5階へ行く前に，十分にレベルをあげておくようにしよう。それから3階から城へ戻るとき，5000GPかかるけどTAXIで帰るといってもラクラーク。魔法を使い切った場合などは利用しよう。



マップ記号の説明

- 扉
- 一方通行の扉
- 壁
- 一方通行の壁
- ⬆ 上への階段
- ⬇ 下への階段
- M メッセージ
- 始 → 終 ワープ
- P ピット
- O OUCH！（落盤）
- 回転床
- E エレベータ
- Q クイズが出る場所
- 暗闇
- ○ 特殊なアイテムを持ってないと通過できない場所
- 魔法が効かなくなる場所
- テレポート地帯
- 岩（もしMALORで入るとIN ROCKしてLOSTになっちゃう）

A：IN ROCK（LOST）
B：TAXI→城へ戻ることができる
○：HOLY WATERがないと通過できない
↑：(0,1) 5Fへ

4階：伝説の悪魔に守られた悪のクリスタル

この4階も2階と同じくGOODのみのパーティーが入れるフロアだ。このフロアでは，見つけなくてはならない重要アイテムが二つある。

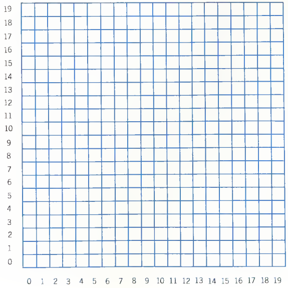
一つは『CRYSTAL OF EVIL』といってシナリオ3を終らせるのに必要な三つのCRYSTALのうちの一つである。これは，特定な場所にあり，DELFという強敵モンスターがこれを守っている。

もう一つの重要アイテムは『SHIP IN BOTTLE』だ。このアイテムがある場所は定まっておらず，モンスターを倒して得られる宝箱の中に，他のアイテムとまざっている場合が多い。コレがあれば1階の湖を渡ることができるようになり，1階から4，5階への直通階段が使えるのだ。MALORが使えるようになるまでは，とっても重宝するアイテムだョ。でもゴミのよーにたくさん拾えるので少々うざったいけど。

迷路で注意すべき場所は，同じような部屋(ブロック)がいくつも集ってできた。中央のブロック地帯。ここは1本道になっているけど，エンカウントする回数が多く，魔法切れになりかねない地帯だ。さらに，ここには2階へのシューターもあるので，かなりの長い冒険になるのは覚悟しなければならない。安全を考えるならば，レベルが10を越えるぐらいまでは，足を踏み入れないほうがいいだろう。

また，右端の一帯の中に，6階への階段が隠されているのだが，この階段を登るためには，それなりの資格を認められたパーティーでなければならない。具体的に言うと，CRYSTAL of GOODというアイテムが必要なのである。このアイテムは，5階でEVILのパーティーのみが手に入れられるモノであり，GOODのパーティーはそれをもらい受けるんだ。

このへんからも，1階の上り階段の前にあったメッセージ『これから先，善き者のみにても，悪しき者のみにても，勝利を得ることはない』の真の意味がうかがえるネ。



マップ記号の説明

- 扉
- 一方通行の扉
- 壁
- 一方通行の壁
- ⬆ 上への階段
- ⬇ 下への階段
- M メッセージ
- 始 → 終 ワープ
- P ピット
- O OUCH！（落盤）
- 回転床
- E エレベータ
- Q クイズが出る場所
- 暗闇
- ○ 特殊なアイテムを持ってないと通過できない場所
- 魔法が効かなくなる場所
- テレポート地帯
- 岩（もしMALORで入るとIN ROCKしてLOSTになっちゃう）

5階：牙の寺院と善のクリスタル

5階は3階と同様，EVILのパーティーのみがこれるフロアになっている。このフロアでの目的は，CRYSTAL of GOODを見つけること。4階のところでも書いたが，このアイテムがないと，GOODのパーティーは4階から6階へ上がれない。

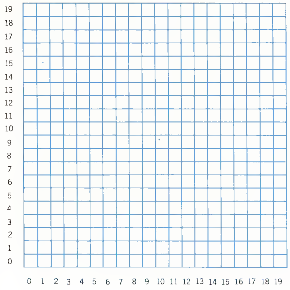
逆に，EVILのパーティーは，CRYSTAL of EVILがないとこのフロアつまり5階から6階へ上がれないのだ。CRYSTAL of EVILは，GOODのパーティーよりもらいうければいいってワケさ。

この階は全体の40%近くがダークゾーンになっているけどハッキリ言って入る必要はまったくないのだ。いや，入らないほうがいい。ダークゾーン中には，PITがあちらこちらにあり，入って得することは何もない。しいて言えば，城に帰りたいときに便利なTAXIが中に，2か所あることだろう。

CRYSTAL of GOODもダークゾーン内にはないしね。それから，5階にはTEMPLE of FUNGがあり，ここには多人数・多グループのPRIEST of FUNGという強敵がいるけど，宝物も多く，経験値稼ぎやアイテム探しにはもってこいの場所だゾ。

さて，5階の注意すべきモンスターとしてはDOOM BEETLEがいる。多数でかつ多いグループで出現するが，なーんだ，ただの昆虫かと甘く見て，無視すると前衛のパラライズという痛い目を見る。コイツは呪文を無効化する能力がないのでMADALTOやKATINOなど，魔法で倒すのがベストだろう。

他にT'IEN LUNGのブレス攻撃やSOUL TRAPPER，FAERIE，PIXIEなどの呪文攻撃にも要注意だ。CALFOとMONTINOのあるPRIESTレベル2の呪文の数に常に注意しながら，冒険をしよう。



マップ記号の説明

	扉		回転床
	一方通行の扉	E	エレベータ
—	壁	Q	クイスが出る場所
	一方通行の壁		暗闇
⬆	上への階段	○	特殊なアイテムを持ってないと通過てきない場所
⬇	下への階段		魔法が効かなくなる場所
M	メッセージ		テレポート地帯
|→| 始 終	ワープ		岩（もしMALORで入るとIN ROCKしてLOSTになっちゃう）
P	ピット		
O	OUCH／（落盤）		

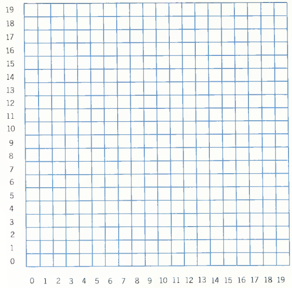
6階：中立の守護者L'KBRETHと宝珠

いよいよ最終の6階だ。このフロアは，EVILでもGOODでも，どちらのパーティーでも来れるけど，MALORによる移動は封じ込められてしまっている。また，NEUTRAL CRYSTALがないと，中立の守護神L'KBRETHは迷宮の奥へとは進ませてくれない。

エッ，君はNEUTRAL CRYSTALを持っていない？どこにあるかだって？　実は，NEUTRAL CRYSTALは，迷宮のどこにもないんだ。でも，シナリオIIIを解くためには絶対必要。さて，この矛盾をキミには解けるかな。わからない人達のために，ちょっとヒントをあげよう。理科の授業で習った人もいると思うけど，強い酸性である硫酸と強いアルカリ性の水酸化ナトリウムを同量混ぜると，中性の食塩ができるんだ。毒をもって毒を制す。てなワケだ。これをCRYSTALの場合にあてはめてみれば，ホラ，わかるでしょう。

さて，NEUTRAL CRYSTALを手に入れたパーティーは，最終目的の宝珠を求めて6階を冒険するんだけど，宝珠を得るためには通れるカベに隠された部屋をさがしだし，そこの謎を解かなければならない。この謎の答えはっていうと，ウーン，言えない！　これを書いちゃったらゲーム終了と同じだもんね。よーく考えればわかると思うんだけど……。

ところで目的の宝珠の他にもう一つ『ORB of MHUUZFES』という救いようのないニセモノが用意されている。こちらの謎はやけにカンタンなんだけど，これを持ち帰ったところで何も起こらないのだ。本物の宝珠『ORB of EARITHIN』。これを手に入れてから6階を離れることとしよう。キミのキャラクターに新たな称号が得られることを祈る！



マップ記号の説明

	扉		回転床
	一方通行の扉	E	エレベータ
—	壁	Q	クイスが出る場所
	一方通行の壁		暗闇
⬆	上への階段	○	特殊なアイテムを持ってないと通過てきない場所
⬇	下への階段		魔法が効かなくなる場所
M	メッセージ		テレポート地帯
|→| 始 終	ワープ		岩（もしMALORで入るとIN ROCKしてLOSTになっちゃう）
P	ピット		
O	OUCH／（落盤）		

WIZARDRY特設㊙ウラ技倶楽部

『ウィザードリィ』に関してはいろいろな情報が昔から飛び交っているけど，中にはどーっしょーもないガセネタも山ほど。そこで我々㊙ウラ技倶楽部は日々ウソ技にひっかかり，悩み続ける迷える小羊のため，これまでベーマガ編集部に送られてきていた㊙おハガキの中から特に信頼性の高いものをセレクトし，ここに公開することとした。でも，一歩道を踏み外すと『ウィザードリィ』プレイヤーはどこまでも落ちていってしまうことだけは忘れてはならない。

あくまで正々堂々と勝ち抜いていくのがアバタールへの道なのだぞ（そりゃウルティマだってば）。

●EVILとGOODを自由自在に変化！

『ウィザードリィ』のキャラクターの属性を変えるテクニックをレポートしします。もしEVILのパーティーなどで友好的な敵とLEAVEして，誰かがGOODに変身してしまったときなどに有効です。

まず，そのキャラクターと他のNEUTRALのキャラクターでパーティーを組みます。１人でもかまいませんが強くないと危険です。そして，地下１階のMURPHY'S GHOSTの出現する部屋に行きましょう。このモンスターはたいてい友好的なので，EVILになりたければFIGHT，GOODになりたければLEAVEを属性が変わるまで繰り返せばいいのです。FIGHTのあとすぐ逃げればほとんどダメージも受けません。

ちなみにこの方法でGOODの忍者，EVILのロードもできます。　〔東京都品川区・**やったね中三！15歳**〕

■TOMMY：うんうん，ボクもやったよコレは。Thiefが GOODになっちゃったときはホント困ったもんね。MURPHY'S GHOSTは一回に２ダメージしかHPを減らされないから安全だし。

ところでG-NinjaはSHURIKENが使えない（呪われちゃう）から役立たずじゃないの？

●リセットでピンチを脱出

『ウィザードリィ』であることを発見しちゃいました。というのは戦闘に入ったときにその場所はセーブされるのに、戦闘が終わるまでは誰が死のうがレベルを下げられようがセーブされていないという事実です。だから全滅しそうになったらリセットで脱出！

あとはユーティリティのRコマンドでその場所からスタートできます。

これを使えば地下４階のブルーリボンもカンタンに手に入るのだ！　〔青森県弘前市・**永田友裕15歳**〕

■TOMMY：あのですね，これが㊙テクなの？　Restartコマンドがあるんだからこれは常識だってば。でもまあ，リセットを使うってのはふつうの操作じゃないから，㊙になるかな。さて，この手段はキャラクターの全滅を防ぐためによく使うんだよね。強敵が出現したらリセット・ボタンに手をかけといたりして。

でもMAPORFICとかの効果がみんな消えちゃうのは気まずいなあ。

●レベルアップのやり直し

まず１人で宿屋へ行って休む。レベルアップしたときに能力が下がったりHPが１しか上昇しなかったら，そのままリセットを押してもう１度やり直す。自分の気に入ったレベルアップをしたらトレーニング・グラウンドに行ってセーブし，次のキャラに移ればいいのだ。

〔東京都世田谷区・**日々野秋良17歳**〕

■TOMMY：リセット技の応用で，これは城で使うヤツね。まだレベルアップ後のデータがディスクに書き込まれていないのを利用しているワケだ。もうすっかり有名なワザだけど，知らないと某手塚一郎氏のようにレベル12になってもHPが30しかないMageができちゃうんだなあ。HPはなるべく３以上のアップを狙おうぜ。

●EVILとGOODが同一パーティに！

『ウィザードリィ』でEVILとGOODが同じパーティを組める㊙を発見したぞ！　まずどちらのキャラクターでもいいから６人より少ないメンバーでパーティを組み，地下に入ってリセット。

次に逆の属性のキャラクターの合流させたいメンバーでパーティを組んで，さっきのメンバーをINSPECTコマンドで拾えばOK！　これでロードも忍者もサムライもお友達だい!!

〔静岡県湯河原市・**ニンニン平林16歳**〕

■TOMMY：なーにがお友達だ。でもこれは役に立つよな。前に出てた属性変化テクよりお手軽に使えるもんね。それにこのワザはシナリオ３の属性別のフロアでやたらと便利なのだ。GOODにしか行けない２階にはパーティの最後尾にGOODのキャラを，EVILの３階だったら最後はEVILのキャラを配置してから階段を上がればこの混成パーティでどのフロアも自由に行けちゃうぞ。プログラムのスキを突いたワザだね。

●アイテムの無限増殖ワザ！

『ウィザードリィ』でお金とアイテムを無限に増やせる㊙がありました。お金とアイテムを持ってるキャラクターともう１人をギルガメッシュの酒場に呼び出して，両方渡したあと、アイテムをもらったキャラクターを外します。そしてもともとアイテムを持っていたキャラクターをボルタック商店に行かせ，売っている品物を見ます。この時少しスクロールさせるといいみたいです。ここでリセットを押し，２人を見てみると両方ともお金とアイテムを持っているのです。これでMURAMASA BLADE！　も増やせます。　〔群馬県高崎市・**レッドツェペリ？歳**〕

■TOMMY：ディスクに片方のキャラだけがセーブされた時にリセットを押すという，計画的な悪党ワザだ。こんなコトをやってると身も心も悪に染まりそーね。これを使うとあのシナリオに１つずつしか出ないコッズアイテムだっていくらでも増やせるんだもんな。ボクもApple版のシナリオ2でちょっと方法は違うけどやってました。ああ，神様許して……。

●エナジードレイン対応策

『ウィザードリィ』でアンデッドモンスターにエナジードレインされたら，その戦闘中にMALORをかけて逃げます。そうするとレベルは下がってるけど経験値はそのままなので，城に戻ればレベルアップしますよ。

〔東京都小平市・**小林一大？歳**〕

■TOMMY：これもApple版で有名なワザ。あのいやったらしいエナジードレインをなんとか切り抜けられるので知っておくと便利だね。

これを逆に利用してわざとレベルを下げ，もう一度レベルアップして特性値をガンガン上げるってワザもある。クラスチェンジしたい時にどーぞ♡。

●エナジードレインで経験値ジャンプアップ！？

『ウィザードリィ』でヘンなことに気がついたのでお便りします。

私のNinjaはThiefからDAGGER of THIEVESで変身させたのですが，次のレベルアップまで経験値が250万ポイントも必要になっていました。ところが先日ナイトストーカーにエナジードレインされたあと，確かにレベルは下がっているのに経験値が200万ポイントほど増えていたのです。バグなんでしょうか？

〔東京都北区・**ウィザードリィ少女？歳**〕

■TOMMY：これは㊙じゃなくって質問コーナーにきてたおハガキ。どうやら女性のよーですね。ウレシイなっと♡さてこの現象だけど，これはThiefとNinjaのレベルアップに必要な経験値の差を利用して，一気に高い経験値を稼ぐ荒ワザなんだ。エナジードレインの時にはそのクラスの下がったレベルから経験値を逆算しているから，レベルは下がっても結果的にトクしちゃったワケだね。シナリオ２のCOIN of POWERを何度も使ってこのワザを繰り返す（通常クラスの時にレベルアップしてエリートクラスに変身→エナジードレイン→通常クラスに戻る）と，戦わずにすさまじいレベルアップができるんだ。ただしやっぱ悪党ワザだなあ。狙ってやるのはやめましょう。

●AMULET of WERDNA全員装着！

こいつはすごい㊙だぜ！　まずワードナを倒してお守りを手に入れ，ワードナの部屋の外に出てリセットする。リスタートするとワードナが復活してるのでまた倒す。これを６回やってAMULET of WERDNAを全員に装着させるともう無敵！　モンスターは呪文を唱えないし，ACもやたら下がるから攻撃はまず当たらない。これでいつまでも迷宮の中を歩いていられる。GREATER DEMONだってへっちゃらなのだ。

〔東京都品川区・**スレイヤーオブデーモン18歳**〕

■TOMMY：たった一言『ワードナを倒す』ってのがスゴイなあ。しかも６回も。こりゃそう簡単にできるワザじゃなさそーね。それだけに成功するととんでもなく強力なパーティになりそう。モンスターが呪文を唱えなくなるんなら必殺の経験値稼ぎ・GREATER DEMON無限殺しも楽勝だしね。一度は挑戦してみたいワザの一つだ。

●シナリオ2でのアイテム変化

『ウィザードリィ』シナリオ２の㊙です。シナリオ１で以下のアイテムを持ってシナリオ２へ行くとアイテムが変わりますよ!!

KEY of BRONZE	WINTER MITTENS
KEY of SILVER	MAGIC CHARMS
KEY of GOLD	STAFF of LIGHT
STATUE of BEAR	AMULET of COVER
STATUE of FROG	ROBE　＋３
BLUE RIBBON	LONG SWORD　＋５

以上PC-88版で確認しました。

〔東京都葛飾区・**鈴木昭夫16歳**〕

■TOMMY：同じ報告がけっこうきてるシナリオ２でのアイテム変化。シナリオ２へキャラクターを移すのにシナリオ２のユーティリティを使うと，それまで集めてきたアイテムが全てパーになる。これを防ぐにはシナリオ１のユーティリティを使えばいいんだけど，このおかげでシナリオ１特有のアイテムはこんなアイテムに変わってしまうという㊙だね。まともに探すとやたら苦労する高級アイテムばかりなのがウレシイ。

●子孫が先祖の時代へ

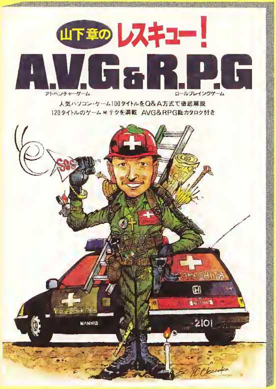
シナリオ３でなかなかレベルの上がらない人向けの㊙です。一度通過の儀式を行ったキャラクターはシナリオ１，２に移しても使うことができるし，シナリオ３に戻しても今度はそのまま冒険に出れるのです。これを利用すればシナリオ１，２でキャラクターたちを成長させられます。

〔神奈川県横浜市・**スナドリネコのニクキュウ？歳**〕

■TOMMY：㊙ウラ技倶楽部のラストを飾るのはシナリオ３のキャラを比較的（というよりはるかにって言ったほうがいいな）育てやすいシナリオ１や２に戻してレベルアップさせる技。そうなんだよね。一回通過儀礼をやっちゃったキャラはどのシナリオも自由に行ったり来たりできるんだ。3で苦戦してたらもう一度修業しなおそう！

山下章の レスキュー！ A.V.G&R.P.G

アドベンチャーゲーム　ロールプレイングゲーム



スーパーソフトBOOKSの第5弾!!
この1冊でAVG&RPGの通になれる!!

A5判 376ページ
定価1,300円
（送料300円）

■掲載タイトル　アステカ，アビス，アビスII～帝王の涙，アリオン，アリス，アルファ，暗黒城，暗黒星雲，ウィザード&プリンセス，Will，ウイングマン，ウイングマン2，WORRY，英雄伝説サーガ，エルドラド伝奇，黄金の墓，続・黄金の墓，オホーツクに消ゆ，鍵穴殺人事件，カサブランカに愛を，カムイの剣，軽井沢誘拐案内，機動戦士ガンダム[1]/[2]，クランストンマナー，クリスタルプリズン，コロニーオデッセイ，ザ・クエスト，サザンクロス，ザース，サラダの国のトマト姫，新竹取物語，セイバー，地獄の練習問題，タイムシークレット，タイムトンネル，太陽の神殿　アステカII，グーククリスタル，超人ロック，手掛りを探せ！，デス・トラップ，デゼニランド，デゼニワールド，デーモンズリング，テラ4001，トランシルバニア，トランシルバニアII，ドリームランド，パイレーツ・アドベンチャー，ハッピーブッシュマン，はーりぃふぉっくす，はーりぃふぉっくす～雪の魔王編，ファンハウスミステリー，不思議の国のアリス，北斗の拳，ポートピア連続殺人事件，ポートピア連続殺人事件 for ファミリーコンピュータ，ホラーハウス，魔女モヘカの館，マスカレイド，マデリーン，魔法の泉，ミコとアケミのジャンクルアドベンチャー，ミステリーハウスI/II，ミッション・アステロイド，メイドゥム，めぞん一刻，ユリシーズ，ラグランジュL2，ランギスタンからの脱出，リング・クエスト，惑星メフィウス，ワンダーハウス，ウルティマII，ウルティマIII，カレイジアス・ペルセウス，ザ・スクリーマー，ザナドゥ，ザナドゥ・シナリオII，ザ・ファイアークリスタル，ザ・ブラックオニキス，ゼルダの伝説，ドラゴンクエスト，ドラゴンクエストII，ドラゴン・スレイヤー，ナイザー，ハイドライド，ハイドライドII，覇邪の封印，ファンタジアン，ブラスティー，ホーリーグレイ，メルヘン・ヴェール，メルヘン・ヴェールII，ライーザ，リグラス，リンクの冒険，ロマンシア

■RPGマップ，㊙コーナーも充実！：レスキュー・コーナーの他にも，全110タイトルにのぼる㊙テクニックのコーナー，主力RPG攻略用白地図（18タイトル），現時点で調査できるだけ調査しつくした，AVGとRPGの総カタログ等，どのページも見逃がせない情報がキッシリ。

※書店にない場合は，お店の人に言って取りよせてもらうか，通信販売をご利用ください。

電波新聞社 出版販売部 〒141 東京都品川区東五反田1－11－15 ☎03(445)6111

GAME MUSIC 楽譜集

GAME MUSIC プログラム集

イース
ザナドゥ シナリオ2
サイキックウォー
めぞん一刻
うる星やつら

※掲載した曲は，各ソフトウエアハウス及びJASRACの許可を得て掲載しています。掲載内容を商的に利用することはできません。

イース ——日本ファルコム——

作曲：古代祐三，石川三恵子(②㉑㉝㉞㊱㊲)，M・H(⑳)，阿部隆人(⑲)

①Feena［タイトル］
前半はピアノソロ，後半はストリングスによるオーケストラをイメージして作った曲です。なかなか映画音楽していると思いません？

②Fountain of Love［町］
じっくり，ゆっくり，楽しくお話しを聞けるように……。「スキップしながら，町を歩こう。」そんな気分になってもらえたら，うれしいです。

③The SYONIN［店１］
もともと店のBGMは未使用曲中にある「教会」が使われていたのですが，バロック調は「ザナII」のときと一緒なんで今のものにしました。ちょっとひょうきんなので「イメージがあわない！」ってさんざんいわれたんですよ。

④Tears of Sylph［店２］
悲しみをイメージした曲なのでサラが死んでしまったときに使えばピッタシだったんだけどなあ…。

⑤First Step towards wars［草原］
「明るく，ノリの良いもの」をめざして作りました。ファルコムではあんまりウケがなかったのですが，ユーザーには一番気に入っていただけたようです。

⑥Palace［神殿１］
「ザナII」のときにボツったのを少しアレンジして出してしまった曲です。神秘的なイメージで作ったつもりなんですけど…。

⑦Holders of Power［デカキャラ］
ムカデの親玉を見て，イメージした曲です。スピード感を出したかったのでベースラインを工夫したのですが，なんとなく某フ○ン○ジ○ゾ○ンに似てしまって…（気のせいかなぁ？）。

⑧Palace of Destruction［神殿２］
この手のは得意で，スラスラッと２～30分程度でできてしまいました。もっとビートをきかせたかったのですが当時の技術じゃこれが精いっぱいでした。

⑨Beat of the Terror［廃坑］
シルクロードっぽいのをめざして作りました。音源の数をまったく考えないで作曲したのでパソコン上ではなんとなくダサくなってしまったのが残念です。

⑩Tower of the Shadow of Death［塔］
僕自身，一番気に入っている曲です。ベース間のノイズはクラップにしたかったんですが，FM音源でそれを作るのはちょっと難しかったので妥協してしまいました。

⑪The last moment of the Dark［塔の最上階］
クライマックスにふさわしく，後半部分を盛り上げてみました。もともとこの曲は「エレファントマン」のテーマを参考にしているんです。

⑫Final Battle［最後のデカキャラ］
ヘビメタバンド「アイアン・メイデン」が好きなので，ヘビメタ作りたさ一心で作ったつもりが失敗しちゃった曲です。まっいいか。

⑬Rest in Peace［戦いの後］
この曲をスタッフに聞かせたところ，みんなから「昼メロの曲」といわれ，ガックリきました。間に合わせで作ったからしょうがないのですが…。

⑭The morning grow［エンディング１］
エンディングっぽく感動できる曲をイメージしたわけではありませんが，何も考えないで作った曲です。そのわりには，評判良かったみたいだなあ。

⑮See you again［エンディング２］
ロマンシアのタイトルみたいな歌謡曲調のものをということで，僕がファルコムに来る前に作曲したものの中から選びました。作曲を始めて一番最初にできたマトモな曲です。

⑯Deadly Wind［悪魔の曲］
この曲は，塔の中の体力を奪われる回廊で流れる曲です。「キカイダー」のプロフェッサーギルの笛の音（知らないだろうなァ…）を思い出して作った曲です。この曲を聞きながら頭をかかえて苦しみもだえるアドルを想像してみて下さい（？）

⑰Lucky宝箱［宝箱を開けたとき］
任天堂さんの「メトロイド」でアイテムを取った時の音がすごく良かったのでそれを参考にしながら作りました。

⑱GAME OVER［ゲームオーバー］
アドルが死んでしまっても，またやる気がでてくるような爽やかな曲にしました。

⑲Templo del Sol［太陽の神殿］
少女レアにハーモニカを返したときに吹いてくれる曲です。「太陽の神殿」をプレイした人は，なつかしく思ってくれることでしょう。

⑳Fair wind［ボツ１］
イース未使用曲集１曲目を飾る曲です。実はこの席には別の曲が入る予定だったのですが，うちの社長が非常に気に入っていたので，土壇場になって急拠この曲が入れられました。これと言って特徴のない曲ですが，私（M･H）が初めて作った曲です。

㉑Shining star［ボツ２］
あまりに可愛らしい曲だったがために，ボツになってしまった曲です。実は，盗賊の頭領，ゴーバンのために書いた曲なのです。
似合わないでしょうか………!?

㉒Dreaming［ボツ３］
FM音源によるドラム作りを最初に試みた曲です。ベースは２音を重ねているためメロディーはPSGのみになってしまいました。なんか悲しいですね。

㉓Chase of Shadow［ボツ４］
最初に作った親玉用の曲です。このころはポルタメントのコマンドがなかったので出だしの「ギュイーン」はかなり苦労しました。

㉔教会「ボツ５」
バロック調の曲はけっこう作り慣れていたのですが，これははっきりいって駄作！　駄作ゥ！　以前は，この曲のタイトルは，「NHK教育」だったんですよ。

㉕Over drive「ボツ６」
ジョナサン＝ジョースターが使う波紋疾走ではありません。もちろん，ジョセフ＝ジョースターが使う波紋疾走でもないんです。

㉖旅立ち「ボツ７」
「飛翔の時」というのがもともとのタイトルなのですが，88の第一水準漢字ROMに「翔」の字がなかったので今のものになりました。この曲は出だしがコナミさんの「火の鳥」に似ているという理由だけでボツになってしまったのです（しくしく）。

㉗悲しみクロスロード［ボツ８］
この曲を作る前日に某社のヴ○リ○を終わらせ，感動して作った曲です。なんとなくそれっぽい感じがしませんか？

㉘Battle ground［ボツ９］
「ザナII」のころの曲調が尾を引いているって感じですね。これはもともとゴーストの親玉のときに使われていた曲です。

㉙Mysterious moment［ボツ10］
昔なつかしいヒーローものの主題歌っぽいのを作ったのですが，これじゃあイースには合わないとのことでボツになりました。

㉚アドルのテーマ［ボツ11］
もと，塔の曲です。けっこう気に入ってたんだけど使う場所がなかったのでボツ（しくしく）。

㉛Dead-end street［ボツ12］
友達にドラムラインがダ○イ○スみたい！っていわれました。べつに意識したわけじゃあないんですけど。

㉜Sub-mission［ボツ13］
曲がシューティング・ゲーム調なのと，使う場所がなかったことでボツ。ファルコムってのは，意外ときびしいところなんですよ。

㉝Open your Heart［PSG　タイトル］
ゲームを始める前の緊張感を，やさしく包みこんでくれる，フィーナの歌声をイメージして，作りました。プレイヤーのために，フィーナが歌う，子守歌なのです。

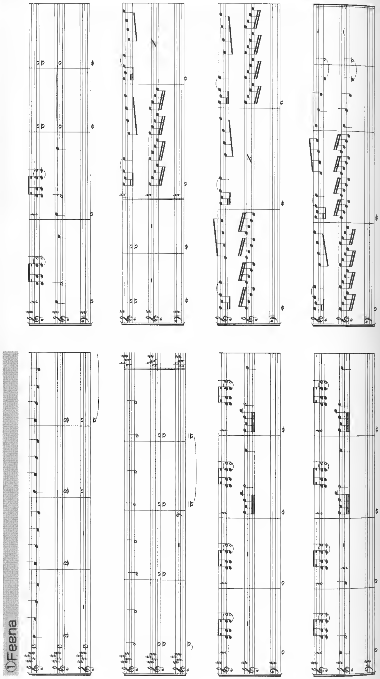
㉞Devil's step［PSG　廃坑］
サントリーウィスキーの宣伝に，詩人ランボーをイメージしたものがありましたが，それからヒントを得て，作りました。軽快なベースと，柔かい音色が，暗闇の不気味さと，不安感を盛り上げています。

㉟Tension［PSG　塔］
ボクがPSG版を担当したのはこの曲だけです。FM音源版とは対象的な，明るいロック調のものにしました。

㊱In the Memory［PSG　エンディング１］
88版イースのエンディングの感動を，PSG３声で表現するのに，大変，苦労しました。ダイナミックな男っぽさの中に漂う哀愁と，戦いを終えた満足感を，感じていただけたでしょうか。

㊲Fly with me［PSG　エンディング２］
スタッフの名前を見ながら，ゲームの余韻を楽しんで下さい。熱いコーヒーを飲みながら，指の疲れを癒やして欲しいのです。

イース楽譜集

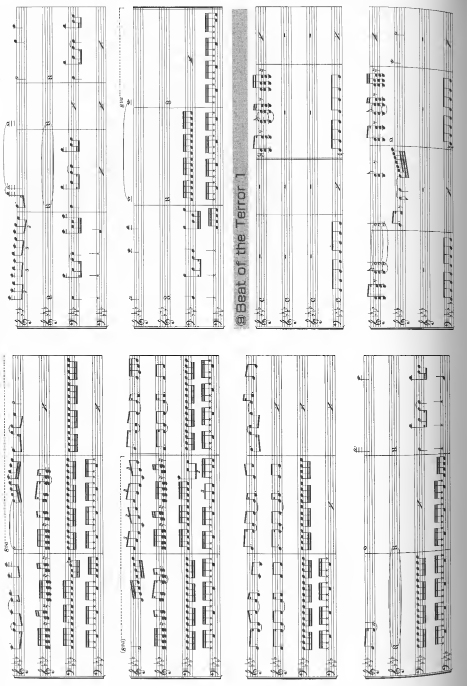
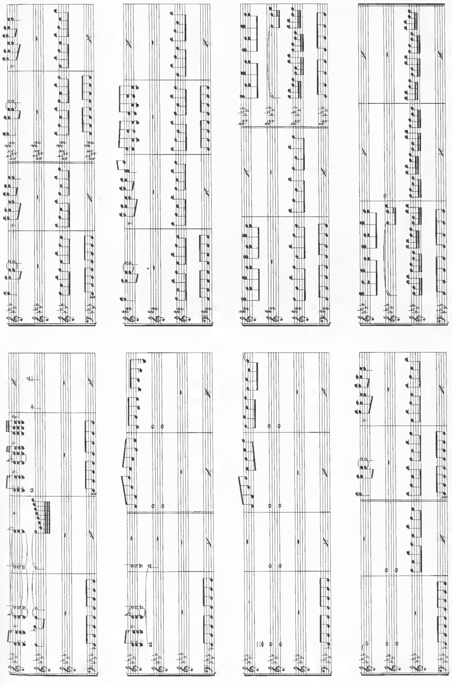


⑤ First step towards wars 1

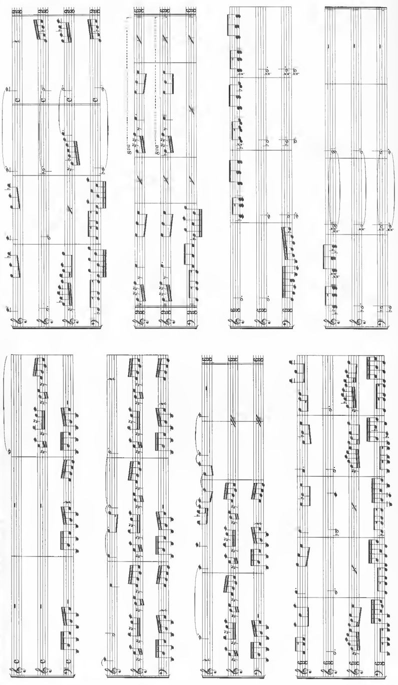
⑥ Palace 1

⑦Holders of Power

⑧Palace of Destruction


⑨ Beat of the Terror 1


⑩ Tower of the Shadow of Death



⑪ The last moment of the Dark

⑫Final Battle

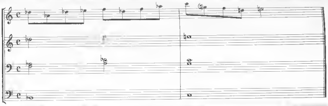
⑬Rest in Peace

⑭The morning grow

⑮See you again

⑯Deadly Wind

⑰Lucky 宝箱



⑱GAME OVER

⑲Temple del Sol

⑳Fair wind

㉑Shining star

㉒Dreaming

㉓Chase of Shadow

㉔教会

㉕Over drive

㉖旅立ち

㉗悲しみクロスロード

㉘Battle ground

㉙Mysterious moment
㉚アドルのテーマ

㉛Dead-end street

㉜Sub-mission

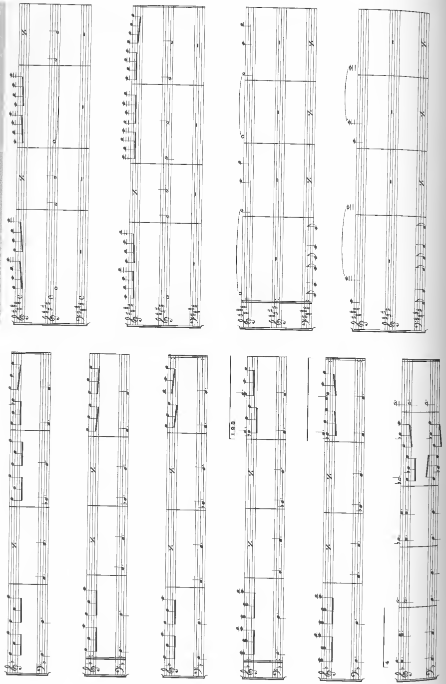
㉝Open your Heart

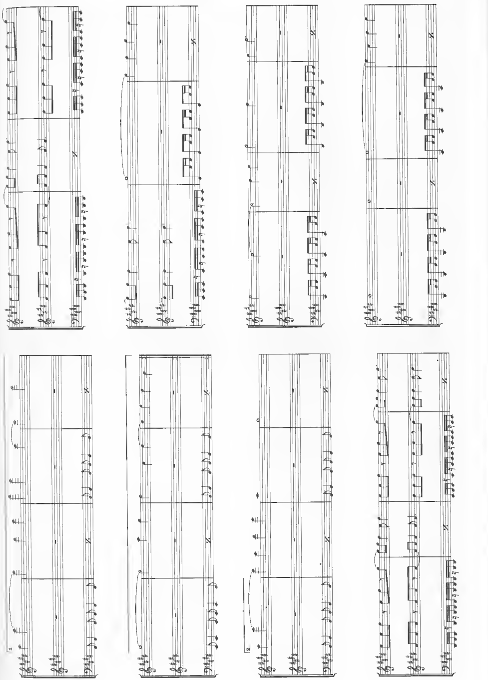
㉞Devil's step

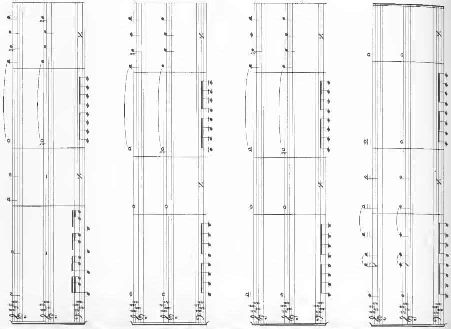
㉟Tension

㊱ In the Memory

37 Fly with me







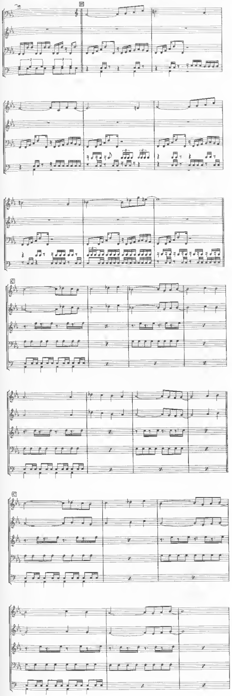
ザナドゥ・シナリオII

日本ファルコム

作曲：古代祐三，阿部隆人

なぜ今頃『ザナII』なのか？　不思議に思ったみなさんもたくさんいるんじゃないかな。じつは、前回の本『チャレンジ！AVG & RPG[II]』に載っていた『ザナII』の楽譜がイマイチ不完全だったんで、読者のみなさんから「残念だ！」というハガキをたくさんいただいたんだ。約1年の間はあいちゃったけど、今回の本でそのご要望におこたえしちゃおうってわけだ。『ザナドゥ・シナリオII』全30曲完全楽譜、ドーンといくゾっ！

①The Resurrection of Dragon（PC88SR版オープニング）



②オープニング（PC88SR以外の機種）

③Mapleford（レベル1）

④Filane（レベル2）

⑤Poigone（レベル3）

⑥Gandine（レベル4）

⑦Nuldour（レベル5）

⑧Alf（レベル6）

⑨Alcanek（レベル7）

⑩Altel（レベル8）

⑪Klepsydra（レベル9）

⑫Rilvan（レベル10）

⑬Shhangri-La（レベル11）

⑭Temple

⑮A Calm Tone of Voice (Healers)

⑯Feel at Ease (Shop)

⑰Marivouxのテーマ

⑱Pelutonのテーマ

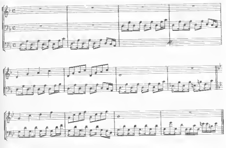
⑲Great Krakenのテーマ

⑳Zschokkeのテーマ

㉑White Dragonのテーマ

㉒Borgesのテーマ

㉓Red Dragonのテーマ



㉔Guinのテーマ

㉕Hydraのテーマ

㉖Buzzatiのテーマ

㉗Boiardoのテーマ

㉘King Dragonのテーマ

㉙Scenario II Ending Theme（エンディング1）

㉚Postlude（エンディング2）

サイキックウォー

KGD SOFT

作曲：戝部大公一（たからべおおひと）　サイキックウォー組曲　音工房「びぃ・ふらっと」

この工画堂からリリースされたサイキックウォーは壮大な大宇宙を舞台としたスペースオペラです。

そこで，壮大な宇宙を感じさせつつ，サイキックの表現も，と曲作りに当たって少しばかり欲張りすぎて十分には煮詰まっていないなー……と言うのが正直なところです。しかも，FMの３音ポリフォニックで「壮大な」もあったもんじゃあーりませんが，ま，厳しい条件を如何にクリアするかが第一ポイントでした。

① **オープニング**　～「起の序曲」～　この曲は序曲風に考えました。管楽器を思わせるアンサンブルと，それに続く16ビートがイメージを膨らまします。

さぁ，サイキックの戦いの幕開けです。ベースのダダダダ，と言うリズムが君をアウタースペースへと誘います。

② **アンドロイドのテーマ**　～「君はチャイナ服がよく似合う」～　可愛いアンドロイドと聞いて，私の閃きは「うん，チャイナ服！」。それで，こんな雰囲気の曲になってしまいました。きっと，ゲームに疲れた君の一服の疲労回復剤となるでしょう。

コミカルな木琴の音がおきゃんな，アンドロイドのテーマです。

③ **帝国のテーマ**　～「悪意の象徴」～　迫り来る邪悪な気配。危険と背中合わせ。フルートの不協和なメロディが，否が応にも血液中のアドレナリンの量を上げていきます。

さぁ，死ぬのは誰だ！

④ **戦闘のテーマ**　～「サイキック・バトル」～　戦いのリードは，リズミックなスティールドラムに任せて。８を３で割ったらこんなリズムが出来ました。うん，割り切れない？　うーん，うーん考えるより，ほら，敵だ，サイキックパワー全開だ!!

気を弛めたら負けだ，仲間のリレーションを大切に！

⑤ **レクイエム**　～「君よ静かに眠れ」～　力及ばずして大宇宙の座に還ってしまった勇者達。ほんの少しの油断でKGDの背後霊と成り果ててしまった者達に贈る鎮魂歌。

ハープの物憂げなアルペジオをバックに沈鬱なメロディーが流れます。安らかに眠れ，サイキック戦士達よ！

⑥ **エンディング**　～「新たなる予感」～　空しさ，虚無，そして孤高の死，戦いの果てに生まれいづるものは，何。

ゲームを終えた君が，あのスリルに満ちた日々の錯覚をCRTに見つけようとしても，そこにはただ白い空白があるだけ。

ヴァイブの空しく響くメロには，シャイなハーモニカも参加して。

⑦ **ばんざい！**　～「大団円」～　この曲を聞くことができた君，すごい！　みんな無事に使命を果たせたんだね。おめでとう!!

はーいっ，皆さんご一緒に，あそれっ，ちゃんか，ちゃんか，ちゃんか，ちゃんか，ちゃんか，ちゃんか，ちゃんか，ちゃんか……

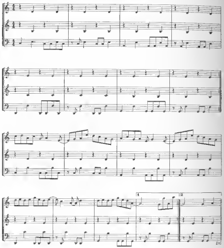
サイキック組曲が，君の冒険の応援をするよ。

また一緒に冒険に出よう，KGDの宇宙船（ソフト）で……ネ！

by　おおひと

①起の序曲

②君はチャイナ服がよく似合う



③悪意の象徴

④サイキック・バトル

⑤君よ静かに眠れ

⑥新たなる予感

⑦大団円

めぞん一刻

マイクロキャビン

日本音楽著作権協会(出)許諾番号第8753072-701号

①悲しみよこんにちは(オープニング) 作曲：玉置浩二

②シネマ(エンディング) 作曲：ピカソ

うる星やつら

日本音楽著作権協会(出)許諾番号第8753072-701号

マイクロキャビン

①殿方ごめんあそばせ　作曲：和泉常寛

②パジャマじゃまだ！(ゲーム中)　作曲：林 哲司

③宇宙はタイヘンだ(ゲーム・オーバー)　作曲：コバヤシ イズミ

④愛はブーメラン(エンディング)　作曲：マツダ リョウ

GAME MUSIC プログラム集

作曲者本人のザナドゥ・シナリオII＆ロマンシアfor PC―8801SRシリーズ

ここに掲載したPC―88SR用のプログラムは，すべて『ザナドゥ・シナリオII』のミュージック・コンポーザー古代祐三氏が実際にプログラミングしたものだ。話によると，『ロマンシア』以前は，一度BASICで作った曲をマシン語におとしていたそうなんだ。したがって，ここにでているプログラムを打ちこめば，キミのPC―88SRシリーズから，本物のゲームとまったく同じ音がでてちゃうってわけ。コイツはスゴイ!! 他機種の人も，これを参考にして移植してみよう。

Programmed by 古代祐三

(ザナドゥ・シナリオII・オープニング(PC88SR版))

```
10 NEW CMD:POKE &HE21A,210:CMD STOPM
20 GOSUB *WAVE
30 DIM MABD%(4,9)
40 CMD VOICE COPY 45,MABD%
50 MABD%(2,5)=33:MABD%(1,5)=20:MABD%(3,5)=4
60 MABD%(1,7)=0
70 MABD%(2,7)=0
80 MABD%(4,7)=0
90 MABD%(4,1)=0
100 MABD%(1,4)=1
110 MABD%(0,0)=42
120 FOR Y=1 TO 4:MABD%(Y,0)=31:NEXT
130 FOR Y=1 TO 3:MABD%(Y,1)=19:NEXT
140 FOR Y=1 TO 4:MABD%(Y,2)=5:NEXT
150 FOR Y=3 TO 4:MABD%(Y,6)=0:NEXT
160 MABD%(1,1)=7
170 MABD%(1,2)=2
180 FOR Y=1 TO 4:MABD%(Y,3)=10:NEXT
190 MABD%(2,2)=2
200 MABD%(4,2)=12
210 DIM TAM%(4,9)
220 RESTORE 250
230 FOR Y=0 TO 4:FOR X=0 TO 9
240 READ TAM%(Y,X):NEXT X,Y
250 DATA 62,15, 0, 1,1800,-100, 0,10, 0, 0
260 DATA 31,10,31, 9, 5, 0, 0,15, 1, 0
270 DATA 31,17,20, 9, 2, 0, 2,15, 3, 0
280 DATA 31,31,23, 9, 5,40, 1, 4, 3, 0
290 DATA 31,14,8, 9, 6, 0, 1, 1, 1, 0
300 '
310 DIM BASS%(4,9):CMD VOICE COPY 30,BASS%
320 BASS%(0,0)=32
330 BASS%(1,5)=36:BASS%(2,5)=45:BASS%(3,5)=18
340 FOR OP=1 TO 4:BASS%(OP,3)=6:NEXT
350 FOR OP=1 TO 4:BASS%(OP,4)=2:NEXT
360 FOR OP=1 TO 4:BASS%(OP,8)=0:NEXT
370 FOR OP=1 TO 2:BASS%(OP,6)=0:NEXT
380  FOR OP=3 TO 4:BASS%(OP,6)=1:NEXT
390  BASS%(1,1)=18:BASS%(2,1)=14:BASS%(3,1)=10:BASS%(4,1)=10
400  BASS%(1,2)= 0:BASS%(2,2)=3:BASS%(3,2)=4:BASS%(4,2)=3
410  BASS%(1,7)=10:BASS%(2,7)=0:BASS%(4,7)=0
420  BASS%(3,6)=1
430 CMD VOICE MABD%,TAM%,BASS%
440 CMD PLAY ,,,"y7,49"
450 RESTORE *MDAT
460 READ A$,B$,C$,D$,E$
470 IF A$="¥" THEN RESTORE *LOOP:GOTO 460
480 CMD PLAY A$,B$,C$,D$,E$
490 GOTO 460
500 *MDAT
510 DATA t128l8v11o5
520 DATA t128l8
530 DATA t128l8v12
540 DATA t128l8
550 DATA t128l8v10o5
560 '
570 DATA rrrrrrrr
580 DATA o4l8v13crcrcrcr
590 DATA rrrrrrrr
600 DATA rrrrrrrr
610 DATA rrrrrrrr
620 '
630 DATA rrrrrrrr
640 DATA crcrcro5c8
650 DATA rrrrrrrr
660 DATA s9m2000rrrrrl16ccl8c&c
670 DATA rrrrrrrr
680 '
690 DATA rrrrrrrr
700 DATA o4cro5co4l16rccrcco5c8o4cc
710 DATA RRRRRRRR
720 DATA RRC&CRRC&C
730 DATA RRRRRRRR
740 '
750 DATA rrrrrrrr
760 DATA l12o5ggge-e-<b->o4l16ccrcccrc
770 DATA o3rrrrb-&b-b&b
780 DATA l8rrrrrcrc
790 DATA RRRRRRRR
800 '
810 *LOOP
820 DATA e-&e-&e-&e-&e-ff+g&gb-&b-g&gd&d&d
830 DATA l16o4crrco5c8ro4ccrcco5c8o4cccrrco5c8ro4ccrcco5c8o4cc
840 DATA l16>crcfg>cr<c&ce-ff+gcgfcrcfg>cr<c&c<ff+gb-gb-b
850 DATA m2000l8rrcrrrcrrrcrrrcr
860 DATA rrrrrrrrrrrrrrrr
870 '
880 DATA e-&e-&e-&e-&e-ff+g&ge-&e<b-&b-b&b&B
890 DATA l16o4crrco5c8ro4ccrcco5c8o4cccrrco5c8ro4cco5g8g8e-8<b-
900 DATA >crcfg>cr<c&ce-ff+gcgfcrcfg>cr<c&c<ff+gb-gb-b
910 DATA rrcrrrcrrrcrrrrr
920 DATA rrrrrrrrrrrrrrrr
930 '
940 DATA >e-&e-&e-&e-&e-ff+g&gb-&b-g&gd&d&d
950 DATA o4crrco5c8ro4ccrcco5c8o4cccrrco5c8ro4ccrcco5c8o4cc
960 DATA >crcfg>cr<c&ce-ff+gcgfcrcfg>cr<c&c<ff+gb-gb-b
970 DATA rrcrrrcrrrcrrrcr
980 DATA e-&e-&e-&e-&e-ff+g&gb-&b-g&gd&d&d
990 '
1000 DATA e-&e-&e-&E-&e-<b-b>c&c&c&c&c&c&c&c
1010 DATA crrco5c8ro4ccrrco5c8o4cco5g32g32gggre-re-r<b-rb-gggg
1020 DATA >crcfg>cr<c&c<e-ff+gcgfcrcfg>cr<c&ce-&e-f&fe-&e-e-
1030 DATA rrcrrrcrcrcrl16cccc
1040 DATA e-&e-&e-&e-&e-<b-b>c&c&c&c&c&C&c&C
1050 '
1060 DATA f&f&f&f&fga->c<b&b&b&b&b&bg&g
1070 DATA o4crrccrrrcrrco5go4rrrcrrccrrrcrrco5co4rrr
1080 DATA ff>ff<ff>ff<ff>ff<ff>ff<ff>ff<ff>ff<ff>ff<ff>ff<
1090 DATA l8crcrcrcrcrcrcr
1100 DATA f&f&f&f&fga->c<b&b&b&b&b&bg&g
1110 '
1120 DATA f&f&f&f&fcfe-&e-&e-&e-&e-&e-&e-e&e
1130 DATA crrccrrrcrrco5go4rrrcrrccrrrcrrc>e-e-c<a-
1140 DATA ff>ff<ff>ff<ff>ff<ff>ff<ff>ff<ff>ff<ff>ff<ff>ff<
1150 DATA l8crcrcrcrcrcrcr
1160 DATA f&f&f&f&fcfe-&e-&e-&e-&e-&e-&e-e&e
1170 '
1180 DATA f&f&f&f&fga->c<b&b&b&b&b&bg&g
1190 DATA o4crrccrrrcrrc>g<rrrcrrccrrrcrrc>c<rrr
1200 DATA ff>ff<ff>ff<ff>ff<ff>ff<ff>ff<ff>ff<ff>ff<ff>ff<
1210 DATA l8crcrcrcrcrcrcr
1220 DATA f&f&f&f&fga->c<b&b&b&b&b&bg&g
1230 '
1240 DATA b-&b-&b-&B-&B->c+ge&e&e&e&e&e&e&e
1250 DATA o4crrccrrrcrrccrrro5ge-<b->ge-<b->ge-<b-ge-bge-bg
1260 DATA ff>ff<ff>ff<ff>ff<ff>ff<ff>ff<ff>ff<f>fr<ff>fr<f
1270 DATA l8crcrcrcrcccccccc
1280 DATA b-&b-&b-&B-&B->c+ge&e&e&e&e&e&e&e
1290 '
1300 DATA o6f&f&f&f&fga->c<b&b&b&bg&g&g&g
1310 DATA o4crrco5c8ro4ccrcco5c8o4cccrrco5c8ro4cco5ggge-e-<b-b-
1320 DATA frfb->cfr<f&fa-b-b>c<f>c<b-frfb->cfr<f&f<b-b>ce-ce-e
1330 DATA rrcrrrcrrrcrl16rrrrrrrc
1340 DATA l16o3frfb->cfr<f&fa-b-b>c<f>c<b-frfb->cfr<f&f<b-b>ce-ce-e
1350 '
1360 DATA f&f&f&f&fcfe-&e-&e-&e-&e-&e-&e-e&e
1370 DATA crrco5c8ro4cccrcccrcco5grgre-r<b->g32g32ge-<b->g32g32ge-<b->
1380 DATA frfb->cfr<f&fa-b-b>c<f>c<b-frfb->cfr<f&f<b-b>ce-ce-e
1390 DATA l8rrcrrrcrrcrl16ccrccrrc
1400 DATA frfb->cfr<f&fa-b-b>c<f>c<b-frfb->cfr<f&f<b-b>ce-ce-e
1410 '
1420 DATA f&f&f&f&fga->c<b&b&b&bg&g&g&g
1430 DATA o4crrco5gge-co4ccrcb-b-ge-crrco5ccro4co5gge-e-re-r<a->
1440 DATA frfb->cfr<f&fa-b-b>c<f>c<b-frfb->cfr<f&f<b-b>ce-ce-e
1450 DATA l8rrcrccrcrcrrccrc
1460 DATA l16o3frfb->cfr<f&fa-b-b>c<f>c<b-frfb->cfr<f&f<b-b>ce-ce-e
1470 '
1480 DATA b-&b-&b-&b-&b->c+ge&e&e&e&e&e&e&e
1490 DATA g32g32gggggge-e-e-e-<b-b-b-b-c>g<c>g<c>g<c>g<c>e-<c>e-<c>e-<c>e-
1500 DATA frfb->cfr<f&fa-b-b>c<f>c<b-frfb->cfr<fgrgb>cfg>c
1510 DATA l8cccccccccrcrcrccc
1520 DATA frfb->cfr<f&fa-b-b>c<f>c<b-frfb->cfr<fgrgb>cfgc
1530 '
1540 DATA o7c&c&c&c&cd-c<b->c&c&c&cd-&d-e-&e-
1550 DATA o4crrccrrrcrrco5grrro4crrccrrrcrrco5crrro4
1560 DATA o4a-ra->a-<a-ra->a-<a-ra->a-<a-ra->a-<a-ra->a-<a-ra->a-<a-ra->a-<a-ra-
>a-
1570 DATA l16m1000crcccrcccrcccrcccrcccrcccrccc
1580 DATA o5l8c&c&c&c&cd-c<b->c&c&c&cd-&d-e-&e-
1590 '
1600 DATA <b-&b-&b-&b-&b-ga-b-&b-&b-&b-&b->c&c<b-&b-
1610 DATA o4crrccrrrcrrco5grrro4crrccrrrcrrco5crrro4
1620 DATA <grg>g<grg>g<grg>g<grg>g<grg>g<grg>g<grg>g<grg>g
1630 DATA crcccrcccrcccrcccrcccrcccrcc
1640 DATA <b-&b-&b-&b-&b-ga-b-&b-&b-&b-&b->c&c<b-&b-
1650 '
1660 DATA a-&a-&a-&a-&a-&a-a-&a->d-&d-c&c<b-&b-a-&a->
1670 DATA crrccrrrcrrco5grrro4crrccrrrcrrco5crrro4
1680 DATA <frf>f<frf>f<frf>f<frf>f<frf>f<frf>f<frf>f<frf>f
1690 DATA crcccrcccrcccrcccrcccrcccrcc
1700 DATA a-&a-&a-&a-&a-&a-a-&a->d-&d-c&c<b-&b-a-&a->
1710 '
1720 DATA <a-&a-&a-&a-&agfg&g&g&g&ga-&a-b-&b->
1730 DATA crrccrrrcrrco5grrro4crrccrrrcrrco5gg<b->ro4
1740 DATA <e-re->e-<e-re->e-<e-re->e-<e-re->e-<e-re->e-<e-re->e-<frf>f<grg>g
1750 DATA crcccrcccrcccrcccrcccrccrrrc
1760 DATA <a-&a-&a-&a-&agfg&g&g&g&ga-&a-b-&b->
1770 '
1780 DATA c&c&c&c&cd-c<b->c&c&c&cd-&d-e-&e-
1790 DATA crrccrrrcrrco5grrro4crrccrrrcrrco5crrro4
1800 DATA <a-ra->a-<a-ra->a-<a-ra->a-<a-ra->a-<a-ra->a-<a-ra->a-<a-ra->a-<a-ra->
a-
1810 DATA crcccrcccrcccrcccrcccrcccrcc
1820 DATA <a-&a-&a-&a-&a-b-a-ga-&a-&a-&a-b-&b->c&c
1830 '
1840 DATA <b-&b-&b-&b-&bga-b-&b-&b-&b-&b->c&c<b-&b-
1850 DATA crrccrrrcrrco5grrro4crrccrrrcrrco5crrro4
1860 DATA <grg>g<grg>g<grg>g<grg>g<grg>g<grg>g<grg>g<grg>g
1870 DATA crcccrcccrcccrcccrcccrcccrcc
1880 DATA <g&g&g&g&ge-fg&g&g&g&ga-&a-g&g
1890 '
1900 DATA a-&a-&a-&a-&a-ga-b-&b-&b-&b-&b-&b-&b-&b-
1910 DATA crrccrrrcrrco5grrro4crrccrrrcrrco5crrro4
1920 DATA <frf>f<frf>f<frf>f<frf>f<grg>g<grg>g<grg>g<grg>g
1930 DATA crcccrcccrcccrcccrcccrcccrcc
1940 DATA f&f&f&f&fe-fg&g&g&g&g&g&g&g&g
1950 '
1960 DATA >c&c&c&c&c<b->cd-&d-&d-&d-&d-&d-&d-e-&e-
1970 DATA crrccrrrcrrco5gre-cg8e-e-8e-8<b-8b-8g8e-8c
1980 DATA <a-ra->a-<a-ra->a-<a-ra->a-<a-ra->a-<<a-ra->a-<a-ra->a-<a-ra->a-crcc
1990 DATA crcccrcccrccc0c8l0rrrrrrrr
2000 DATA a-&a-&a-&a-&a-ga-f&f&f&f&f&f&fg&g
2010 '
2020 DATA f&f&f&f&f&f&f&frrrrrrrr<<
2030 DATA l16o4crrccrrrcrrccrrrcrrccrrrcrrccrrr
2040 DATA <frfb->cfr<f&fa-b-bcfce-frfb->cfr<f&fab-bcgce-
2050 DATA l16cccccccccccccccccccccccccccccc
2060 DATA >c&c&c&c&c&c&c&crrrrrrrr<
2070 '
2080 DATA rrrrrrrrrrrrrrrr
2090 DATA crrccrrrcrrccrrrl12o5gge-<b-b-b-l16ccrccccrc
2100 DATA frfb->cfr<f&fa-b-bcfce-frfb->cfr<fgrg>cdgrd<
2110 DATA ccccccccccccccccl8rrrrrrrr
2120 DATA rrrrrrrrrrrrrrrr>
2130 '
2140 DATA ¥,¥,¥,¥,¥
2320 *WAVE
2330 RESTORE 2370
2340 FOR I=&HE1D0 TO &HE1E6 STEP 2
2350 READ WP$:POKE I,VAL("&h"+WP$)+5:NEXT
2360 RETURN
2370 DATA 6a,8f,b6,df,0b,39,6a,9e,d5,10,4e,8f  'wave ﾊﾟﾗﾒｰﾀ
```

(レベル9)

```
10 NEW CMD:POKE &HE21A,207:CMD STOPM
20 DIM GRD4%(4,9):CMD VOICE COPY 48,GRD4%
30 GRD4%(1,5)=26:GRD4%(2,5)=34:GRD4%(3,5)=43
40 FOR OP=1 TO 4:GRD4%(OP,1)=10:NEXT OP
45 FOR OP=1 TO 4:GRD4%(OP,2)=5:NEXT OP
50 FOR OP=1 TO 4:GRD4%(OP,3)=5:NEXT OP
60 FOR OP=1 TO 4:GRD4%(OP,0)=31:NEXT OP
70 FOR OP=1 TO 4:GRD4%(OP,9)=1:NEXT OP
90 GRD4%(2,7)=4 :GRD4%(1,7)=4:GRD4%(3,7)=4 :GRD4%(4,6)=0
100 FOR OP=1 TO 4:GRD4%(OP,9)=1:NEXT OP
240 'bgm6
250 DIM LIBT%(4,9)
260 FOR X=0 TO 4
270   FOR Y=0 TO 9
280     READ LIBT%(X,Y)
290 NEXT Y,X
300 DATA   56,  15,   0,   0,   0,   0,   0,   0,   0,   0
310 DATA   31,   1,   3,   0,  15,  35,   3,  13,   0,   0
320 DATA   31,   1,   3,   0,  15,  50,   3,  25,   0,   0
330 DATA   31,   1,   3,   0,  15,  30,   3,   1,   0,   0
340 DATA   31,   1,   3,   5,  15,   0,   2,   1,   0,   0
400 CMD VOICE GRD4%,LIBT%,GRD4%
410 DATA t128l16o5v10a&a&ad&d&da&aa&a&ab&b&bg&g,t128l16o5v9d&d&d<a&a&a&a&a>d&d&d
e&e&Ec&c,t128l16o3v11dd>dd<d>d<d>d<dd>dd<d>d<d>d<
420 DATA a&a&ad&d&da&a&a&a&a&ad&d&d&d,d&d&d<a&a&a>d&d&d&d&d&d<a&a&a&a>,cc>cc<c>c
<c>c<cc>cc<c>c<c>c<
430 DATA l8a&a&a&a&a&a&a&a,l8d&d&d&d&d&d&d&d,<b-b->b-b-<b->b-<b->b-<b-b->b-b-<b-
>b-<b->b-
440 DATA g&gf&fg&ge&e,c&cc&cc&cc&c,cc>cc<c>c<c>c<cc>cc<c>c<c>c<
450 DATA a&a&ad&d&da&a,l16d<a>dd&d&d<adaada>adda,dd>dd<d>d<d>d<dd>dd<d>d<d>d<
460 DATA a&a&ad&d&da&a,defgagfedefgab-c>d,cc>cc<c>c<c>c<cc>cc<c>c<c>c<
470 DATA a&a&a&ag&g&g&g,d<ad>dd<ad>dd<gd>dd<gd>d,<b-b->b-b-<b->b-<b->b-<b-b->b-b
-<b->b-<b->b-
480 DATA g&gf&fe&ec&c,c<gc>c<gc>c<gec<g>egceg,cc>cc<c>c<c>c<cc>cc<c>c<c>c<
490 DATA a&a&a&a&a&a&ar,l8d&d&d&d&d&d&dr,dd>dd<d>d<d>d<dd>dd<d>d<d>d<
500 DATA l16>a&a&af&f&fd&d&d&da&af&fd&d,d&d&d&d&d&d&d&d,<b-b->b-b-<b->b-<b->b-<b
-b->b-b-<b->b-<b->b-
510 DATA g&g&ge&e&ec&c&c&cl8cde,e&e&e&e&e&e&e&e,<aa>aa<a>a<a>a<aa>aa<a>a<a>a<
520 DATA l16f&f&fd&d&d<b-&b-&b-&b->f8d8<b-8>,f&f&f&f&f&f&f&f,gg>gg<g>g<G>g<gg>gg
<g>g<g>g<
530 DATA c&c&cd&d&de&e&e&ec&c<g&g>c&c,e&e&e&e&e&e&e&e,ff>ff<f>f<f>F<ff>ff<f>f<f>
f<
540 DATA l16a&a&af&f&fd&d&d&da&af&fd&d,d&d&d&d&d&d&d&d,b-b->b-b-<b->b-<b->b-<b-b
->b-b-<b->b-<b->b-
550 DATA g&g&ge&e&ec&c&c&cl8gec,e&e&e&e&e&e&e&e,<aa>aa<a>a<a>a<aa>aa<a>a<a>a<
560 DATA l16<b-&b-&b->c&c&cd&d&d&de&ef&fg&g,f&f&f&f&f&f&f&f,gg>gg<g>g<G>g<gg>gg<
g>g<g>g<
570 DATA e&e&ec&c&c<a&a&a&ag&g&g&grr,e&e&e&e<f&fg&g>,aa>aa<a>a<a>a<aa>aa<a>a<a>a
<
580 DATA ¥,¥,¥
590 RESTORE 410
600 READ A$,B$,C$
610 IF A$="¥" THEN 590
620 CMD PLAY A$,B$,C$
630 GOTO 600
```

(レベル11)

```
5 'bgm 8
10 NEW CMD :POKE &HE21A,215:CMD STOPM
20 DIM PWB%(4,9)
30 FOR Y=0 TO 4:FOR X=0 TO 9
40 READ PWB%(Y,X):NEXT X,Y
50 DATA 56,15,2,5000,40,0,0,0,0,0
60 DATA 27,31, 5, 5, 5, 8, 0, 1, 1, 0
70 DATA 26,31, 4, 5, 4,18, 0, 1, 2, 0
80 DATA 19,31, 0, 5, 2,18, 0, 1, 3, 0
90 DATA 16,15, 0, 6, 2, 0, 0, 3, 1, 0
100 CMD VOICE PWB%,PWB%,PWB%
110 DATA t128o5v10l8e-fafe-fafe-faf,t128o4v10l8e-&e-&e-&E-&e-&E-&e-&E-&E-&E-&E-&
E-,t128o3v10l8e-&e-&e-&e-&e-&e-&e-&E-&E-&E-&E-
120 DATA e-fafe-fafe-faf,<b&b&b&b&b&b&b&b>c&c&c&c<,<b&b&b&b&b&b&b&b>c&c&c&c<
130 DATA e-fafe-fafe-faf,g&g&g&g&g&g&g&g&g&g&g&g,g&g&g&g&g&g&g&g&g&g&g&g
140 DATA e-fafe-fafe-faf,e-&e-&e-&e-&e-&e-&e-&e-&e-&e-&e-&e-,e-&e-&e-&e-&e-&e-&e
-&e-&e-&e-&e-&e-
150 DATA ef+a+f+ef+a+f+ef+a+f+,>e&e&e&e&e&e&e&e&e&e&e&e,>e&e&e&e&e&e&e&e&e&e&e&e
160 DATA ef+a+f+ef+a+f+ef+a+f+,c&c&c&c&c&c&cc+&c+&c+&c+,c&c&c&c&c&c&cc+&c+&c
+&c+
170 DATA ef+a+f+ef+a+f+ef+a+f+,<g+&g+&g+&g+&g+&g+&g+&g+&g+&g+&g+&g+,<g+&g+&g+&g+
&g+&g+&g+&g+&g+&g+&g+&g+
180 DATA ef+a+f+ef+a+f+ef+a+f+,e&e&e&e&e&e&e&e&e&e&e&e,e&e&e&e&e&e&e&e&e&e&e&e
190 DATA fga-fcrfga-fcr,o5v8rfga-fcrfga-fc,l16frrffrfrrrfrfrrffrfrrrfr
200 DATA ga-b-gcrga-b-gcr,rga-b-gcrga-b-gc,>crrccrcrrrcrcrrccrcrrrcr
210 DATA fga-fcrfga-fcr,rfga-fcrfga-fc,<frrffrfrrrfrfrrffrfrrrfr
220 DATA ga-b-gcrga-b-gcr,rga-b-gcrga-b-gc,>crrccrcrrrcrcrrccrcrrrcr
230 DATA d+f+d+f+a>c<a>cd+cd+f+d+f+af+a>c,rd+f+d+f+a>c<a>cd+cd+f+d+f+af+a,<l8d+&
d+&d+&d+&d+&d+&d+&d+&d+&d+&d+&d+&d+&d+&d+&d+&d+
240 DATA ¥,¥,¥
250 RESTORE 110
260 READ A$,B$,C$
270 IF A$="¥" THEN 250
280 CMD PLAY A$,B$,C$
290 GOTO 260
```

(King Dragonのテーマ)

```
10 NEW CMD:POKE &HE21A,205:CMD STOPM
20 DIM PWB%(4,9)
30 FOR Y=0 TO 4:FOR X=0 TO 9
40 READ PWB%(Y,X):NEXT X,Y
50 DATA 56,15,2,5000,40,0,0,0,0,0
60 DATA 27,31, 5, 5, 5, 8, 0, 1, 1, 0
70 DATA 26,31, 4, 5, 4,18, 0, 1, 2, 0
80 DATA 19,31, 0, 5, 2,18, 0, 1, 3, 0
90 DATA 16,15, 0, 6, 2, 0, 0, 3, 1, 0
100 CMD VOICE PWB%,PWB%,PWB%
110 DATA t128o5v9l16gab->d<gab->d<gab->d<gab->d,t128o7v10l8rrrrrrrr,t128o3v10l8g
&g&g&gf&f&f&f
120 DATA <gab->d<gab->d<gab->d<gab->d,rrrrrrrr,e-&e-&e-&e-f&f&f&F
130 DATA <gab->d<gab->d<gab->d<gab->d,d&d&d&d&d&d&d&d,g&g&g&gf&f&f&f
140 DATA <gab->d<gab->d<gab->d<gab->d,a&a&a&ag&g&g&g,e-&e-&e-&e-f&f&f&F
150 DATA <gab->d<gab->d<gab->d<gab->d,d&d&d&d&d&d&d&d,g&g&g&gf&f&f&f
160 DATA <gab->d<gab->d<gab->d<gab->d,g&g&g&gc&c&c&c,e-&e-&e-&e-f&f&f&F
170 DATA <gab->d<gab->d<gab->d<gab->d,d&d&d&d&d&d&d&d,g&g&g&gf&f&f&f
180 DATA <gab->d<gab->d<gab->d<gab->d,<b-&b-&b-&b->c&c&c&c,e-&e-&e-&e-f&f&f&F
190 DATA <gab->d<gab->d<gab->d<gab->d<gab->d<gab->d<gab->d<gab->d,<a&a&a&a&a&a&a
&a&a&a&a&a&a&a&a&a,g&g&g&gf&f&f&fe-&e-&e-&E-f&f&f&f
195 DATA ¥,¥,¥
200 RESTORE 110
210 READ A$,B$,C$
220 IF A$="¥" THEN 200
225 CMD PLAY A$,B$,C$
230 GOTO 210
```

(Guinのテーマ)

```
10 NEW CMD:POKE &HE21A,207:CMD STOPM
20 DIM MABD%(4,9)
30 CMD VOICE COPY 45,MABD%
40 MABD%(3,5)=9
50 MABD%(1,7)=4
60 MABD%(2,7)=0
70 MABD%(4,1)=0
80 MABD%(1,4)=1
90 MABD%(0,0)=57
100 FOR Y=1 TO 4:MABD%(Y,0)=31:NEXT
110 FOR Y=1 TO 3:MABD%(Y,1)=1:NEXT
120 FOR Y=1 TO 4:MABD%(Y,2)=1:NEXT
130 FOR Y=3 TO 4:MABD%(Y,6)=0:NEXT
140 MABD%(1,2)=1
150 FOR Y=1 TO 4:MABD%(Y,3)=5:NEXT
160 MABD%(1,3)=2
170 DIM BASS%(4,9):CMD VOICE COPY 30,BASS%
180 BASS%(1,5)=28:BASS%(2,5)=41:BASS%(3,5)=21
190 FOR OP=1 TO 4:BASS%(OP,3)=5:NEXT
200 BASS%(1,1)=15:BASS%(1,2)=28
210 BASS%(2,1)=10:BASS%(2,2)=15:BASS%(2,3)=4
220 BASS%(3,1)=8:BASS%(3,2)=3:BASS%(3,3)=5
230 BASS%(4,1)=2:BASS%(4,2)=2
240 BASS%(1,7)=15:BASS%(1,6)=3
250 BASS%(2,7)=4
260 BASS%(4,7)=0
270 CMD VOICE MABD%,BASS%,BASS%
280 DATA t128o5l16v7fgcv5fgcv7fgcv5fgcv7ga-b-v5ga-b-v7ge-fv5ge-f,t128v8rl6l16o3c
rccrccrccrcgrggrggrggr,t128v10l16o3crccrccrccrcgrggrggrggrg
290 DATA v7f+df+v5f+df+v7gdgv5gdgv7f+df+v5f+df+v7gb-gv5gb-g,gf+rf+f+rf+f+rf+f+rf
+b-rb-b-rb-b-rb-b-r,f+rf+f+rf+f+rf+f+rf+b-rb-b-rb-b-rb-b-rb-
300 DATA v7e-ff+v5fe-<b->v7e-ff+v5fe-<b->v7e-ff+v5fe-fv7e-ff+v5fe-f,b-e-re-e-re-
e-re-e-re-frffrffrffr,e-re-e-re-e-re-e-re-frffrffrffrf
310 DATA dfgv6g+gfv3dfgv5g+gfv7da-dv5da-dv8da-dv9da-d,fdrddrddrddrdg+rg+g+rg+g+r
g+g+r,drddrddrddrdg+rg+g+rg+g+rg+g+rg+
315 DATA ¥,¥,¥
320 RESTORE 280
330 READ A$,B$,C$
340 IF A$="¥" THEN 320
350 CMD PLAY A$,B$,C$
360 GOTO 330
```

(Boiardoのテーマ)

```
10 NEW CMD:POKE &HE21A,205:CMD STOPM
40 DIM MABD%(4,9)
50 CMD VOICE COPY 45,MABD%
60 MABD%(3,5)=20
70 MABD%(1,7)=4
80 MABD%(2,7)=0
90 MABD%(4,1)=0
100 MABD%(1,4)=1
110 MABD%(0,0)=49
120 FOR Y=1 TO 4:MABD%(Y,0)=23:NEXT
130 FOR Y=1 TO 3:MABD%(Y,1)=1:NEXT
140 FOR Y=1 TO 4:MABD%(Y,2)=2:NEXT
150 FOR Y=3 TO 4:MABD%(Y,6)=2:NEXT
160 MABD%(1,2)=1
170 FOR Y=1 TO 4:MABD%(Y,3)=6:NEXT
180 MABD%(1,3)=2
220 DIM BASS%(4,9):CMD VOICE COPY 30,BASS%
230 BASS%(0,0)=32
240 BASS%(1,5)=36:BASS%(2,5)=45:BASS%(3,5)=18
250 FOR OP=1 TO 4:BASS%(OP,3)=6:NEXT
260 FOR OP=1 TO 4:BASS%(OP,4)=2:NEXT
```



```
270 FOR OP=1 TO 4:BASS%(OP,8)=0:NEXT
280 FOR OP=1 TO 2:BASS%(OP,6)=0:NEXT
290  FOR OP=3 TO 4:BASS%(OP,6)=1:NEXT
300  BASS%(1,1)=18:BASS%(2,1)=14:BASS%(3,1)=10:BASS%(4,1)=10
310  BASS%(1,2)= 0:BASS%(2,2)=3:BASS%(3,2)=4:BASS%(4,2)=3
320  BASS%(1,7)=10:BASS%(2,7)=0:BASS%(4,7)=0
330  BASS%(3,6)=1
340 CMD VOICE BASS%,MABD%
350 DATA t128o4l16v11c<gg>d<gg>e-<g>d<g>c<gg>d<gg>e-<g>f<g>,t128l16v7o5l16<gg>d<
gg>e-<g>d<g>c<gg>d<gg>e-<g>f<g>c,@58t128l16o5v8crccrccccccrccrccccc
356 DATA c<gg>d<gg>e-<g>d<g>c<gg>d<gg>e-<g>f<g>,<gg>d<gg>e-<g>d<g>c<gg>d<gg>e-<g
>f<g>f,crccrccccccrccrcccccc
470 DATA fccgcca-cb-cfccgcca-cgc,ccgcca-cb-cfccgcca-cgcf,crccrccccccrccrcccccc
480 DATA fccgcca-cb-cfccgcca-cgc,ccgcca-cb-cfccgcca-cgcg,crccrccccccrccrcv10cccc
v8
490 DATA g<gg>g<gg>f<g>b-<g>g<gg>g<gg>f<g>d<g>,<gg>g<gg>f<g>b-<g>g<gg>g<gg>f<g>d
<g>g,crccrccccccrccrcccccc
500 DATA g<gg>g<gg>f<g>b-<g>g<gg>g<gg>f<g>d<g>,<gg>g<gg>f<g>b-<g>g<gg>g<gg>f<g>d
<g>g,ccccrccccccrccrcccccc
510 DATA g<gg>g<gg>f<g>b-<g>g<gg>g<gg>f<g>d<g>,<gg>g<gg>f<g>b-<g>g<gg>g<gg>f<g>d
<g>g,crccrccccccrccrcccccc
520 DATA g<gg>g<gg>f<g>b-<g>g<gg>g<gg>f<g>d<g>,<gg>g<gg>f<g>b-<g>g<gg>g<gg>f<g>d
<g>g,cccccccccccccccv10cccc
525 DATA ¥,¥,¥
530 RESTORE 350
540 READ A$,B$,C$
550 IF A$="¥" THEN 530
560 CMD PLAY A$,B$,C$
570 GOTO 540
```

(Great Krakenのテーマ)

```
10 'オヤダマ 5
20 NEW CMD:POKE &HE21A,201:CMD STOPM
30 DIM EG%(4,9):CMD VOICE COPY 30,EG%
40 EG%(0,0)=48:EG%(1,5)=34:EG%(2,5)=41:EG%(3,5)=16
50 FOR OP=1 TO 4:EG%(OP,3)=8:NEXT
60 FOR OP=1 TO 4:EG%(OP,4)=1:NEXT
70 FOR OP=1 TO 4:EG%(OP,8)=0:NEXT
80 FOR OP=1 TO 4:EG%(OP,6)=2:NEXT
90 EG%(1,1)=3:EG%(1,2)=6:EG%(1,7)=1
100 EG%(2,1)=3:EG%(2,2)=5:EG%(2,7)=0
110 EG(3,1)=3:EG%(3,2)=5:EG%(3,6)=-3
120 EG%(4,1)=3:EG%(4,2)=3:EG%(4,7)=1:EG%(4,6)=0
130 EG%(0,2)=1:EG%(0,3)=1:EG%(0,6)=38
140 DIM BASS%(4,9):CMD VOICE COPY 30,BASS%
150 BASS%(0,0)=32
160 BASS%(1,5)=36:BASS%(2,5)=45:BASS%(3,5)=18
170 FOR OP=1 TO 4:BASS%(OP,3)=6:NEXT
180 FOR OP=1 TO 4:BASS%(OP,4)=2:NEXT
190 FOR OP=1 TO 4:BASS%(OP,8)=0:NEXT
200 FOR OP=1 TO 2:BASS%(OP,6)=0:NEXT
210  FOR OP=3 TO 4:BASS%(OP,6)=1:NEXT
220  BASS%(1,1)=18:BASS%(2,1)=14:BASS%(3,1)=10:BASS%(4,1)=10
230  BASS%(1,2)= 0:BASS%(2,2)=3:BASS%(3,2)=4:BASS%(4,2)=3
240  BASS%(1,7)=10:BASS%(2,7)=0:BASS%(4,7)=0
250  BASS%(3,6)=1
260 CMD VOICE EG%,EG%,BASS%
270 DATA t128l8rrrrrrrrrrrr,t128@58l8v10o5reereereeree,t128l16v9o4ee>e<ab>d<ee>e
<ab>d<ee>e<ab>d<ee>e<ab>d
280 DATA rrrrrrrr,l16errerrerrerrerer,ed<b>d<babagagegedd+
290 *LOOP
300 DATA l16v9o5ef+gabagagf+gf+ef+gab>d<b&b&b&b&bd,l8v10reereereeree,ee>e<ab>d<e
e>e<ab>d<ee>e<ab>d
310 DATA l8e&e&e&e&e&el16,reereel16errerreeeeee,<ee>e<ab>d<ee>e<ab>d<ee>e<ab>d<e
e>e<ab>d
320 DATA ab>cdedcdc<b>c<bab>cdeab&b&b&bg&g,l8reereereeree,<<aa>aega<aa>aega<aa>a
ega<aa>aega
330 DATA a&a&a&a<<ab>c<b>cdcdef+gf+gabagab>c<,reereereel16rerere,<aa>aega<aa>aeg
a<aa>aega<aa>aega
340 DATA bf+d+bf+d+bf+d+bf+d+>c<ge>c<ge>c<ge>c<ge>,l8reereereereel6el6,<bb>f+aba
<bb>f+abacg>c<cg>c<cg>c<cg>c<
350 DATA bf+d+bf+d+bf+d+bf+d+>c<ge>c<ge>c<ge>c<ge>,l8reereereereel6el6,<bb>f+aba
<bb>f+abacg>c<cg>c<cg>c<cg>c
360 DATA <<l16bf+d+bf+d+>d+<bf+>d+<bf+>f+d+<b>f+d+<b>bf+d+bf+d+,reereel16eeeeeev
11eeeeee,<<bb>bf+ab<bb>bf+ab<bb>bf+ab<bb>bf+ab
370 DATA ¥,¥,¥
380 RESTORE 270
390 READ A$,B$,C$
400 IF A$="¥" THEN RESTORE *LOOP:GOTO 390
410 CMD PLAY A$,B$,C$
420 GOTO 390
```

(Hydraのテーマ)

```
10 NEW CMD :POKE &HE21A,215:CMD STOPM
20 DIM PWB%(4,9)
30 FOR Y=0 TO 4:FOR X=0 TO 9
40 READ PWB%(Y,X):NEXT X,Y
50 DATA 56,15,2,5000,40,0,0,0,0,0
60 DATA 27,31, 5, 5, 5, 8, 0, 1, 1, 0
70 DATA 26,31, 4, 5, 4,18, 0, 1, 2, 0
80 DATA 19,31, 0, 5, 2,18, 0, 1, 3, 0
90 DATA 16,15, 0, 6, 2, 0, 0, 3, 1, 0
100 CMD VOICE PWB%,PWB%,PWB%
110 DATA t128o3l8v10cggccgcggccg,t128o4l8v9rrfrg&grrgra-&a-,t128v9l8o4rrcrc&crrc
rc&c
120 DATA cggccgcggccg,rrfrg&grre-rf&f,rrcrc&crrcrc&c
130 DATA cggccgcggccg,o5rrfrg&grrgra-&a-,o5rrcrc&crrcrc&c
140 DATA cggccgcggccg,rrfrg&grre-rf&f,rrcrc&crrcrc&c
150 DATA f+gg+gf+gg+gf+gg+g,c+&c+&c+&c+&c+&c+&c+&c+&c+&c+&c+&c+,g&g&g&g&g&g&g&g&
g&g&g&g
160 DATA gg+ag+gg+ag+gg+ag+,d&d&d&d&d&d&d&d&d&d&d&d,g+&g+&g+&g+&g+&g+&g+&g+&g+&g
+&g+&g+
170 DATA f+gg+gf+gg+gf+gg+g,c+&c+&c+&c+&c+&c+&c+&c+&c+&c+&c+&c+,g&g&g&g&g&g&g&g&
g&g&g&g
180 DATA gg+ag+gg+ag+gg+ag+,d&d&d&d&d&d&d&d&d&d&d&d,g+&g+&g+&g+&g+&g+&g+&g+&g+&g
+&g+&g+
190 DATA <gggggggggggg,rrrrrrrrrrrr,rrrrrrrrrrrr
200 DATA ¥,¥,¥
205 RESTORE 110
210 READ A$,B$,C$
220 IF A$="¥" THEN 205
230 CMD PLAY A$,B$,C$
240 GOTO 210
```

(Red Dragonのテーマ)

```
5 'm9
10 NEW CMD:POKE &HE21A,198:CMD STOPM
20 DIM MABE%(4,9)
30 CMD VOICE COPY 45,MABE%
40 MABE%(2,5)=33:MABE%(1,5)=20:MABE%(3,5)=4
50 MABE%(1,7)=0
60 MABE%(2,7)=0
65 MABE%(4,7)=0
70 MABE%(4,1)=0
80 MABE%(1,4)=1
90 MABE%(0,0)=42
100 FOR Y=1 TO 4:MABE%(Y,0)=31:NEXT
110 FOR Y=1 TO 3:MABE%(Y,1)=10:NEXT
120 FOR Y=1 TO 4:MABE%(Y,2)= 9:NEXT
130 FOR Y=3 TO 4:MABE%(Y,6)=0:NEXT
135 MABE%(1,1)=7
```

```
140 MABE%(1,2)=2
150 FOR Y=1 TO 4:MABE%(Y,3)=10:NEXT
160 MABE%(2,2)=2
165 MABE%(4,2)=12
170 DIM BASS%(4,9):CMD VOICE COPY 30,BASS%
180 BASS%(1,5)=28:BASS%(2,5)=41:BASS%(3,5)=21
190 FOR OP=1 TO 4:BASS%(OP,3)=5:NEXT
200 BASS%(1,1)=15:BASS%(1,2)=28
210 BASS%(2,1)=10:BASS%(2,2)=15:BASS%(2,3)=4
220 BASS%(3,1)=8:BASS%(3,2)=3:BASS%(3,3)=5
230 BASS%(4,1)=2:BASS%(4,2)=2
240 BASS%(1,7)=15:BASS%(1,6)=3
250 BASS%(2,7)=4
260 BASS%(4,7)=0
270 CMD VOICE MABE%,MABE%,BASS%
280 DATA t128o418rrrrrrrr,t12818rrrrrrrr,t12816v10o3dddadddadddadda>c<
290 DATA rrrrrrrr,rrrrrrrr,dddadddadddaddc<a>
330 DATA 116v1dddav2dddav3dddav4dda>c<,rrrrrrrr,dddadddadddadda>c<
340 DATA v5dddav6dddav7dddav8ddc<a>,rrrrrrrr,dddadddadddav12<d>d<d>dv10
350 DATA dddadddadddadda>c<,o6v8d&dg&ga&a>c&c<,dddadddadddadda>c<
360 DATA dddadddadddaddc<a>,dga>c<dga>c<,dddadddadddaddv12cv10<a>
370 DATA dddadddadddadda>c<,d&dg&ga&a>c&c<,dddadddadddadda>c<
380 DATA dddadddadddaddc<a>,dga>c<dga>c<,dddadddadddav12<d>d<d>dv10
390 DATA dddadddadddadddda,d&d&d&d&d&d&d&d,dddadddadddaddda
400 DATA d+d+d+a+d+d+d+a+eeebfff>c<,rrrrrrrr,d+d+d+a+d+d+d+a+eeebv12<f>fv12<f>>c
<v10
410 DATA ggg>d<ggg>d<ggg>d<gg>df<,g&g>c&c&d&f&f<,ggg>d<ggg>d<ggg>d<gg>df<
420 DATA ggg>d<ggg>d<ggg>d<ggfd,g>cdf<g>cdf<,ggg>d<ggg>d<ggg>d<ggv12fv10d
430 DATA ggg>d<ggg>d<ggg>d<gg>df<,g&g>c&c&d&f&f<,ggg>d<ggg>d<ggg>d<gg>df<
440 DATA ggg>d<ggg>d<ggg>d<ggfd,g>cdf<g>cdf,ggg>d<ggg>d<ggg>d<v12<g>g<g>gv10
450 DATA ggg>d<ggg>d<ggg>d<ggg>d<,g&g&g&g&g&g&g&g,ggg>d<ggg>d<ggg>d<ggg>d<
460 DATA ggg>g<ggg>d<ff>c<f>ee<b>e,rrrrrrrr,<v12gv10>g<v12g>v10g<v12ggg>v10g<v12
ffff>v10ev12<ee>v10e
470 DATA ¥,¥,¥
480 RESTORE 280
485 READ A$,B$,C$
490 IF A$="¥" THEN GOTO 480
500 CMD PLAY A$,B$,C$
510 GOTO 485
```

(ロマンシア・オープニング)

```
10 NEW CMD:POKE &HE21A,182:CMD STOPM
15 GOSUB *WAVE
20 DIM BASS%(4,9):CMD VOICE COPY 30,BASS%
30 BASS%(0,0)=56
40 BASS%(1,5)=36:BASS%(2,5)=45:BASS%(3,5)=18
50 FOR OP=1 TO 4:BASS%(OP,3)=6:NEXT
55 FOR OP=1 TO 4:BASS%(OP,4)=2:NEXT
60 FOR OP=1 TO 4:BASS%(OP,8)=0:NEXT
65 FOR OP=1 TO 2:BASS%(OP,6)=0:NEXT
70  FOR OP=3 TO 4:BASS%(OP,6)=1:NEXT
75  BASS%(1,1)=18:BASS%(2,1)=14:BASS%(3,1)=10:BASS%(4,1)=10
80  BASS%(1,2)= 0:BASS%(2,2)=3:BASS%(3,2)=4:BASS%(4,2)=3
85  BASS%(1,7)=10:BASS%(2,7)=0:BASS%(4,7)=0
90 DATA r
100 DIM BRS%(4,9):CMD VOICE COPY 21,BRS%:BRS%(0,0)=50
110 FOR I=1 TO 4:BRS%(I,0)=20:NEXT
115 FOR I=1 TO 4:BRS%(I,6)=1:NEXT
120 BRS%(1,7)=4:BRS%(2,7)=4:BRS%(4,7)=6
130 BRS%(1,5)=30:BRS%(2,5)=24:BRS%(3,5)=34
140 FOR I=1 TO 4:BRS%(I,3)=4:NEXT
145 BRS%(0,5)=22:BRS%(0,7)=4:BRS%(0,4)=7000
150 BASS%(2,2)=4
160 CMD VOICE BRS%,,BASS%
170 DIM EP%(4,9):CMD VOICE COPY 48,EP%
180 FOR I=1 TO 4:EP%(I,0)=21:NEXT
182 FOR I=1 TO 4:EP%(I,2)=4:NEXT
184 FOR I=1 TO 4:EP%(I,1)=4:NEXT
186 FOR I=1 TO 4:EP%(I,6)=0:NEXT
190 EP%(3,7)=1
193 EP%(1,7)=1
195 CMD PLAY ,,,"y7,49"
200 CMD VOICE ,EP%
205 RESTORE 245
210 READ A$,B$,C$,D$,E$,F$
220 IF A$="¥" THEN RESTORE 380:GOTO 210
230 CMD PLAY A$,B$,C$,D$,E$,F$
240 GOTO 210
245 DATA t1281805
250 DATA t1281806
260 DATA t1281803
270 DATA t128116
280 DATA t1281805
290 DATA t1281804
300 '
310 DATA v1318rrrrrrr16f16g16a16&a&a&a&ab&b>c&c
320 DATA v1318rrrrrrr16c16d16e16&e&e&e&ee&e&e
330 DATA v1418rrrrrrr16f16g16a16&a&a&a&a&a&a&aa16g16
340 DATA "s9m400crrrcrrrcrcrcy6,9m800ccy6,0m800018c16&c&cm800crcrcy6,10c16c16y6,
0
350 DATA o3v1318rrrrrrr16164v15gv13f+v12fv11ev15e-v13dv12d-v10co5132>ae<a>eaev9<
a>eaev8<a>eaev7<a>eaev6<a>eaev5<a>eaev4<a>eaev15o2c64r32.c64r32.
360 DATA v12o4rrrrrrr16a16b16>c16cv11ccv10cv12cv11cv12cv11c
370 '
380 DATA <b&ba&ag&gb&b
390 DATA f&ff&fd&g&g
400 DATA f&f&f&f116g>gg<g>gg<g>g
410 DATA "m6000c&cm800cry6,10116ccccm2000y6,0cm800y6,10cc"
420 DATA 18rrrr16403v15gv13f+v12fv11ev15gv13f+v12fv10ev15gv13f+v12fv10ev15e-v13d
v12d-v10cv15crrr<crrrcrrrcrrr
430 DATA v12cv11cv12cv11c<v12bv11b>v12dv11d
440 '
450 DATA a&a&a&ab&b>c&c
460 DATA e&e&e&ee&ee&e
470 DATA <a>aa<a>aa<a>a<a>aa<a>aa<g>g
480 DATA "y6,4m800ccm3000cm800cccm3000cm800cccm3000cm800c
490 DATA 164o2crrr r16o3crrr r16o2 crrr crrr o3c<v13b>rr r16o2 v15crrr r16o3crrr
 r16o2 crrr crrr o3c<v13b>rr v15o2crrr
500 DATA v12cv11ccv10cv12cv11cv12cv11c
510 '
520 DATA <b&ba&ag&gb&b
530 DATA f&ff&fd&g&g
540 DATA <f>ff<f>ff<f>f<g>gg<g>gg<g>g
550 DATA "y6,4m800ccm3000cm800cccm3000cm800cccm3000cm800c
560 DATA 164o2crrr r16o3crrr r16o2 crrr crrr o3c<v13b>rr r16o2 v15crrr r16o3crrr
 r16o2 crrr crrr o3c<v13b>rr v15o2crrr
570 DATA v12cv11cv12cv11c<v12bv11b>v12dv11d
580 '
590 DATA a&a&a&a&a&a&a&a
600 DATA e&e&e&e&e&e&e&E
610 DATA <a>aa<a>aa<a>a<a>aa<aa>a<a>a
620 DATA "y6,4m800ccm3000cm800cccm3000cm800cccm3000cm800cm3000cm800cm3000cm800c
630 DATA 164o2crrr r16o3crrr r16o2 crrr crrr o3c<v13b>rr r16o2 v15crrr r16o3crrr
 r16o2 crrr crrr o3c<v13b>rr v15o2crrr
640 DATA v12ccv11<116v13a64v11a32.v13g64v11g32.ev14g64v12g32.v11g16v13e64v11e32.
v13d64v11d32.v14e64v12e32.v11ev13d64v11d32.v13c64v11c32.<v13a64v11a32.18
650 '
660 DATA b&b&b&b116bbbbrrrr
670 DATA g&g&g&g116ggggrrrr
680 DATA <g>gg<g>gg<g>g<ggggr>f+64g64<r.g
690 DATA "m1000ccm3000cm2000cccm3000cm2500cm3000cccc132y6,10m500ccccy6,0m3000116
cc
700 DATA "164o2crrr r16o3crrr r16o2 crrr crrr o3c<v13b>rr r16v15c<v13b>rr v15c<v
13b>rr v15cv13<b>rr  v15cv13<b>rr o2v15>gv12f+v15e-v12dv15cv12<bv15gv12f+ v9fv7e
rr rrv15c";r
710 DATA >>v12dv11dv10dv9d132v13dv12d v13dv12d v13dv12d v13dv12d 18rr
720 '
730 DATA <e&e&er ab8>c&c&cd&de&ec&c
740 DATA v11<r8e&e&er ab8>c&c&cd&de&e
```



```
750 DATA a>aa<a>aa<a>a<a>aa<a>aa<a>a
760 DATA "y6,4m800ccm3000cm800cccm3000cm800cccm3000cm800cccm3000cm800c
770 DATA 164o2crrr r16o3crrr r16o2 crrr crrr o3c<v13b>rr r16o2 v15crrr r16o3crrr
 r16o2 crrr crrr o3c<v13b>rr v15o2crrr
780 DATA v9<eev10ee16v11a&a16b>c<a
790 '
800 DATA 18d&d<b16a16g16>e16&e&ed<b
810 DATA c818d&d<b16a16g16>e16&e&ed
820 DATA <g>gg<g>gg<ga+64b32.>cc>c<c<e>e<ef+64g32.
830 DATA "m800ccm3000cm800cccm3000cm800cccm3000cm800cccm3000cm800c
840 DATA o2crrr r16o3crrr r16o2 crrr crrr o3c<v13b>rr r16o2 v15crrr r16o3crrr r1
6o2 crrr crrr o3c<v13b>rr v15o2crrr
850 DATA 18b&bg&g16v10>c16&cc<bg
860 '
870 DATA e&e16r16a16b>c&c16dec
880 DATA <be&e16r16a16b>c&c16de
890 DATA a>aa<a>aa<a>a<a>aa<a>a
900 DATA "m800ccm3000cm800cccm3000cm800cccm3000cm800cccm3000cm800c
910 DATA o2crrr r16o3crrr r16o2 crrr crrr o3c<v13b>rr r16o2 v15crrr r16o3crrr r1
6o2 crrr crrr o3c<v13b>rr v15o2crrr
920 DATA v9eev10ee16v11a&a16b>c<a
930 '
940 DATA d&d<b16a16g16a16&a&a&a&a
950 DATA cd&d<b16a16g16a16&a&a&a
960 DATA <g>gg<g>gg<g>g<a>agegedc
970 DATA "m800ccm3000cm800cccm3000cm800cm3000cm800cm3000cm800c132y6,10ccccm3000y
6,4cccc116
980 DATA o2crrr r16o3crrr r16o2 crrr crrr o3c<v13b>rr r16o3 r16v15crrrr16v15crrr
crcrcrcrrrrrrrrr
990 DATA 116v12bv11bv10bv9bv11b>cdev10ev9ev8ev7ev8ev9ev10ee
995 '
1000 DATA >>f&f&f&fg&gf&f
1010 DATA >>rv12f&f&f&fg&gf
1020 DATA <f>f<f>f<f>f<f>f<g>g<g>g<g>g<g>g
1030 DATA "m3000cm800cm3000cm800cm3000cm800cm3000cm800c m3000cm800cm3000cm800cm3
000cm800cm3000cm800c
1040 DATA o2crrr r16o3crrr r16o2 crrr crrr o3c<v13b>rr r16o2 v15crrr r16o3crrr r
16o2 crrr crrr o3c<v13b>rr v15o2crrr
1050 DATA 18v11<ffv10ffv11ggv10bb
1060 '
1070 DATA e&ed&dc&c<a&a
1080 DATA v10fv12e&ed&dc&c<a
1090 DATA c>c<c>c<c>c<c>c<<a>a<a>a<a>a<a>a<
1100 DATA "m3000cm800cm3000cm800cm3000cm800cm3000cm800c m3000cm800cm3000cm800cm3
000cm800cm3000cm800c
1110 DATA o2crrr r16o3crrr r16o2 crrr crrr o3c<v13b>rr r16o2 v15crrr r16o3crrr r
16o2 crrr crrr o3c<v13b>rr v15o2crrr
1120 DATA >v11cc<bbaa>cc<
1130 '
1140 DATA b&b&b&bg&g>d&d
1150 DATA v10av12b&b&b&bg&g>d
1160 DATA g>g<g>g<g>g<g>g<g>g<g>g<g>g<g>g<
1170 DATA "m3000cm800cm3000cm800cm3000cm800cm3000cm800c m3000cm800cm3000cm800cm3
000cm800cm3000cm800c
1180 DATA o2crrr r16o3crrr r16o2 crrr crrr o3c<v13b>rr r16o2 v15crrr r16o3crrr r
16o2 crrr crrr o3c<v13b>rr v15o2crrr
1190 DATA bbggddbb
1200 '
1210 DATA c<b16a16&a&a&a&a&a&a
1220 DATA "v10dv12c<b16a16&av13y49,2y53,8y57,2cdeg
1230 DATA a>a<a>a<a>a<a>a<a>a<a>a<a>a<g>g<
1240 DATA "m3000cm800cm3000cm800cm3000cm800cm3000cm800c m3000cm1000cm3000cm1500c
m3000c32c32m2000cm3000c32c32m2500c
1250 DATA o2crrr r16o3crrr r16o2 crrr crrr o3c<v13b>rr r16o2 v15crrr r16o3crrr r
16o3 v15gv13f+v11fv9e v15e-v13dv11d-v9c v15cv13<bv11b-v9a> v15o2crcr
1260 DATA 18a&a16e&e16c<ab>ce
1265 '
1270 DATA v12c&cc16d16e16d16d&d&d&d
1280 DATA f&ff16g16a1og16&g&g&g&g
1290 DATA f>f<f>f<f>f<f>f<g>g<g>g<g>g<g>g<
1300 DATA "o812m800crcrm2500c16m800crcrcrm2500c16m800crcrcrm2500c16m800crcrcrm2
500c16y6,0m5000b16'
1310 DATA o2crrr r16o3crrr r16o2 crrr crrr o3c<v13b>rr r16o2 v15crrr r16o3crrr r
16o2 crrr crrr o3c<v13b>rr v15o2crrr
1320 DATA v12aaa16b16>c16<b16bbv11bb
1335 '
1340 DATA d&dd16e16f16e16&e&e&ev13a16b16
1350 DATA g+&g+g+16a16b16a16&a&a&a&av12
1360 DATA g+>g+<g+>g+<g+>g+<g+>g+<a>a<a>a<a>a<a>a<
1370 DATA "y6,4132m800crcrm2500c16m800crcrcrm2500c16m800crcrcrm2500c16m800crcrcr
m2500c16y6,0m5000b16
1380 DATA o2crrr r16o3crrr r16o2 crrr crrr o3c<v13b>rr r16o2 v15crrr r16o3crrr r
16o2 crrr crrr o3c<v13b>rr v15o2crrr
1390 DATA v12bbb16>c16d16c16ccv11cc
1400 '
1410 DATA >c&cc<b16a16>ddc<b>
1420 DATA v11r>c&cc<b16a16>ddc
1430 DATA f>f<f>f<f>f<f>f<g>g<g>g<g>g<g>g<
1440 DATA "y6,4132m800crcrm2500c16m800crcrcrm2500c16m800crcrcrm2500c16m800crcrcr
m2500c16y6,0m5000b16
1450 DATA o2crrr r16o3crrr r16o2 crrr crrr o3c<v13b>rr r16o2 v15crrr r16o3crrr r
16o2 crrr crrr o3c<v13b>rr v15o2crrr
1460 DATA v11ccv10ccv11ddv10dd
1470 '
1480 DATA  cd16e16&e&e&e&e&e<a16b16
1490 DATA  <b>cd16e16&e&e&e&e&e<
1500 DATA a>a<a>a<a>a<a>a<a>a<a>a<a>a<ag
1510 DATA "y6,4132m800crcrm2500c16m800crcrcrm2500c16m800crcrcrm2500c16m800crcrcr
m2500c16y6,0m5000b16
1520 DATA o2crrr r16o3crrr r16o2 crrr crrr o3c<v13b>rr r16o2 v15crrr r16o3crrr r
16o2 crrr crrr o3c<v13b>rr v15o2crrr
1530 DATA v11eev10ev9ev11!16e8ab>c<bae18
1540 '
1550 DATA >c&cc<b16a16>ddcd
1560 DATA v11a16b16>c&cc<b16a16>ddc
1570 DATA f>f<f>f<f>f<f>f<g>g<g>g<g>g<g>g<
1580 DATA "y6,4132m800crcrm2500c16m800crcrcrm2500c16m800crcrcrm2500c16m800crcrcr
m2500c16y6,0m5000b16
1590 DATA o2crrr r16o3crrr r16o2 crrr crrr o3c<v13b>rr r16o2 v15crrr r16o3crrr r
16o2 crrr crrr o3c<v13b>rr v15o2crrr
1600 DATA v11ccv10ccv11ddv10dd
1610 '
1680 DATA  c<b16a&ar16v14a16a16rrr r16
1690 DATA  dc<b16a&a16v14e16e16rrr r16
1700 DATA a>a<a>a<a>a<a>a<aarrr r16 g&g&g
1710 DATA "y6,4132m800crcrm2500c16116m800cm3000cm800cm3000cm800cm3000ccrr r y6,0
m800cy6,10crc
1720 DATA o2crrr r16o3crrr r16o2 crrr crrr o3c<v13b>rr r16o3 v15cv13<b>rrv15cv13
<b>rr r16r16r16 r16 o3v15c<v13b>rr r16 o2v15crrr
1730 DATA v11eev10ev9ev12c16c16rrr r16
1740 '
1780 DATA o4f&ff16c16f16gc16g16a-f16g16a-16
1790 DATA "o4v12y49,2y53,8y57,2a-&a-&a-&a-b-&b->c&c
1800 DATA ff>f<fff>f<fff>f<fff>f<f>
1810 DATA "y6,4132m800crcrm2500c16m800crcrcrm2500c16m800crcrcrm2500c16m800crcrcr
m2500c16y6,0m5000b16
1820 DATA o2crrr r16o3crrr r16o2 crrr crrr o3c<v13b>rr r16o2 v15crrr r16o3crrr r
16o2 crrr crrr o3c<v13b>rr v15o2crrr
1830 DATA rrrrrrrr
1840 '
1850 DATA 116b->c<b-a-8b-a-g8a-gf8e-8c16
1860 DATA d-&d-c&c<b-&b-g&g
1870 DATA d-d->d-<d-d-d->d-<d-e-e->e-<e-e-e->e-<e-
1880 DATA "y6,4132m800crcrm2500c16m800crcrcrm2500c16m800crcrcrm2500c16m800crcrcr
m2500c16y6,0m5000b16
1890 DATA o2crrr r16o3crrr r16o2 crrr crrr o3c<v13b>rr r16o2 v15crrr r16o3crrr r
16o2 crrr crrr o3c<v13b>rr v15o2crrr
1900 DATA rrrrrrrr
1910 '
1920 DATA >18f&ff16c16f16gc16g16a-f16g16a-16
1930 DATA >a-&a-&a-&a-b-&b->c&c
1940 DATA <ff>f<fff>f<fff>f<fff>f<f>
1950 DATA "y6,4132m800crcrm2500c16m800crcrcrm2500c16m800crcrcrm2500c16m800crcrcr
m2500c16y6,0m5000b16
```

```
1960 DATA o2crrr r16o3crrr r16o2 crrr crrr o3c<v13b>rr r16o2 v15crrr r16o3crrr r
1602 crrr crrr o3c<v13b>rr v15o2crrr
1970 DATA o4ffffgga-a-
1980 '
1990 DATA l16b->c<b-a-8b-a-g8a-gf8e-8c16
2000 DATA d-&d-c&c<b-&b-g&g
2010 DATA d-d->d-<d-d-d->d-<d-e-e->e-<e-e-e->e-<e-
2020 DATA "y6,4l32m800crcrm2500c16m800crcrcrm2500c16m800crcrcrm2500c16m800crcrcr
m2500c16y6,0m5000b16
2030 DATA o2crrr r16o3crrr r16o2 crrr crrr o3c<v13b>rr r16o2 v15crrr r16o3crrr r
1602 crrr crrr o3c<v13b>rr v15o2crrr
2040 DATA b-b-a-a-gge-e-
2050 '
2060 DATA l8d-&d-l16d-e-fe-8d-c<b-a-ge-l8f16&f&f&f&f
2070 DATA v11>r8d-&d-l16d-e-fe-8d-c<b-a-ge-l8f16&f&f&f
2080 DATA d-d->d-<d-d-d->d-<d-e-e->e-<e-e-e->e-<e-f<ff>f<ff>f<f>
2090 DATA "y6,4l32m800crcrm2500c16m800crcrcrm2500c16m800crcrcrm2500c16m800crcrcr
m2500c16y6,0m5000b16l16m3000y6,4cy6,10m800ccy6,4m3000cm800y6,10ccm3000y6,4cm800y
6,10c
2100 DATA o2crrr r16o3crrr r16o2 crrr crrr o3c<v13b>rr r16o2 v15crrr r16o3crrr r
1602 crrr crrr o3c<v13b>rr v15o2crrr  o3v15cv13<b>rr o2v15crrr crrr o3v15cv13<b>
rr v15o2crrr crrr v15o3c<v13b>rr o2v15crrr
2110 DATA o4l8v11d-d-d-d-e-e-e-e-l32v13frr8frr8frr16
2120 '
2130 DATA rrr16>g&g16a&a&a&ab&b>c&c
2140 DATA rrr16>v13d&d16e&e&e&ee&ee&e
2150 DATA f<fffrg&g&gl8a&a&a&a&a&a&aa16g16
2160 DATA "y6,4m3000ccccy6,0m5000cm4000y6,5c&c&cy6,0c8&c8m800l8crcrcy6,10m800c16
c16y6,0
2170 DATA o3v15c<v13b>rrv15c<v13b>rrv15c<v13b>rrv15c<v13b>rr r16 v15gv13f+v12fv1
1ev15ev13dv12d-v11co2v15crrr r8r8r8r8r8r8r8 v15o2cc
2180 DATA l8rrr16v12b&b16>v12ccv11ccv12cv11cv12cv11c
2330 '
2999 DATA ¥,¥,¥,¥,¥,¥
3000 *WAVE
3005 RESTORE 3040
3010 FOR I=&HE1D0 TO &HE1E6 STEP 2
3020 READ WP$:POKE 1,VAL("&h"+WP$)+6:NEXT
3030 RETURN
3040 DATA 6a,8f,b6,df,0b,39,6a,9e,d5,10,4e,8f  'wave ﾊﾟﾗﾒｰﾀ
```

(Feena(イース・オープニング))

for X68000 Programmed by Yu-You

```
100 /*  save "Feena
110 /*
120 /*
130 /*  F e e n a    ( Y s   O p e n i n g   B G M  )
140 /*
150 /*  P R O G R A M E D   B Y   Y u - Y o u
160 /*
170 /*  i n    O C T . / 1 9 / 1 9 8 7
180 /*
190 /*
200 m_init()
210 key  3,"         "+chr$(9)+chr$(9)+chr$(9)+chr$(13)
220 key  6,"list 10000-"+chr$(13)
230 key  7,"list 1000-"+chr$(13)
240 key  8,"list 60000-"+chr$(13)
250 key  9,"list 10970"+chr$(13)+chr$(30)+chr$(30)+chr$(9)
260 key 12,"save "+chr$(34)+"dragon_spirit.bas"+chr$(13)
270 key 14,"list "
300 str a0$[256],a1$[256],a2$[256],a3$[256],a4$[256],a5$[256]
306 str c0$[256],c1$[256],c2$[256],c3$[256],c4$[256],b0$[256],b1$[256]
310 str bd$[256],sd$[256],t1$[256],t2$[256],t3$[256],t4$[256]
320 str t1s$[256],t2s$[256],t3s$[256],t1sk$[256]
325 str t1k$[256],t2k$[256],t3k$[256],t4k$[256]
330 for i=1 to 8:m_alloc(i,10000):next
340 for i=9 to 16:m_alloc(i,5000):next
1000 /*
1010 /*   V O I C E   S E T
1020 /*
1100 dim char v01(4,10)={
1110 /*   AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN
1120      62, 15,  2,  1,198,  0.  3,  0,  1,  3.  0,
1130 /*   AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
1140      20,  3,  4,  3,  4, 35,  0,  4,  0,  0,  1,
1150      20,  3,  3,  7,  3.  3.  0,  2,  0,  0,  0,
1160      20,  3,  3,  7,  4,  8,  0,  1,  3,  0,  1,
1170      20,  3,  2,  7,  4,  6,  0,  1,  4.  0,  0}
1180 m_vset(1,v01)
1190 /*
1200 dim char v02(4,10)={
1210 /*   AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN
1220      57, 15,  0,  0,  0,  0.  0,  0,  0,  3,  0,
1230 /*   AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
1240       4,  5,  4,  5,  3, 40,  0,  8,  0,  0,  0.
1250       4,  4,  3,  5,  3, 40,  0,  4,  0,  0,  0.
1260       4,  3,  3,  5,  3, 50,  0,  2,  0,  0.  0,
1270       4,  3,  2,  7,  5,  0,  0,  1,  0,  0.  0}
1280 m_vset(2,v02)
1290 /*
1300 dim char v03(4,10)={
1310 /*   AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN
1320      62, 15,  2,  1,198.  0,  3,  0,  1,  3,  0,
1330 /*   AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
1340      30,  5,  3,  6,  2, 35,  0,  8,  0,  0,  1,
1350      25,  9,  4,  7,  4, 14,  0,  1,  0,  0,  0,
1360      30,  6,  5,  7,  2,  2,  0,  1,  3,  0,  1,
1370      30,  5,  3,  7,  2,  0,  0,  0,  4,  0,  0}
1380 m_vset(3,v03)
1390 /*
1400 dim char dd(4,10)={
1410 /*   AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN
1420      63, 15,  2,  1,198,  0,  3,  0,  1,  3,  0,
1430 /*   AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
1440      31,  5,  4,  7,  3, 25,  0,  2,  3,  0,  1,
1450      31,  3,  3,  7,  3,  2,  0,  1,  4,  0,  0,
1460      31,  8,  3,  7,  3,  0,  0,  0,  3,  0,  1,
1470      31,  8,  3,  7,  3,  0,  0,  0,  4,  0,  0}
1480 m_vset(4,dd)
1490 /*
1500 dim char v05(4,10)={
1510 /*   AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN
1520      62, 15,  0,  0,198,  0,  0,  0,  0,  3,  0,
1530 /*   AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
1540      30,  7,  5,  3,  5, 32,  0,  2,  0,  0,  0,
1550      30,  7,  6,  7,  5,  0,  0,  1,  0,  0,  0.
1560      31,  7,  4,  7,  5,  3,  0,  1,  0,  0,  0,
1570      31,  5,  3,  7,  4,  0,  0,  1,  0,  0,  0}
1580 m_vset(5,v05)
1590 /*
1600 dim char ff(4,10)={
1610 /*   AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN
1620      60, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0,
1630 /*   AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
1640      31,  5,  4,  1,  7, 35,  0,  4,  0,  0,  0,
1650      31,  5,  3,  7,  6,  0,  0,  1,  6,  0,  0,
1660      31,  5,  3,  1,  5, 30,  0,  4,  1,  0.  0,
1670      31,  5,  3,  7,  2,  0,  0,  1,  0,  0,  0}
1680 m_vset(6,ff)
1690 /*
1700 dim char gg(4,10)={
1710 /*   AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN
1720      58, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0,
1730 /*   AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
1740      20,  3,  1,  5,  1, 37,  1,  1,  0,  0,  0,
1750      20,  5,  1,  8,  1, 35,  1,  2,  7,  0,  0,
1760      28,  3,  1,  6,  1, 40,  1,  2,  0,  0,  0,
1770      12,  4,  1,  6,  1,  4,  1,  1,  4,  0,  0}
1780 m_vset(7,gg)
1790 /*
1800 dim char hh(4,10)={
1810 /*   AF  OM  WF  SY  SP PMD AMD PMS AMS PAN
1820      59, 15,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  0,  3,  0,
1830 /*   AR  DR  SR  RR  SL  OL  KS  ML DT1 DT2 AME
1840      31,  9,  8,  2,  5, 28,  0,  6,  0,  0,  0,
1850      31,  7,  6,  3,  3, 30,  0,  2,  0,  0,  0,
1860      31,  9,  7,  3,  5, 30,  0,  2,  0,  0,  0,
1870      31, 12,  9,  5,  3,  0,  0,  1,  0,  0,  0}
1880 m_vset(8,hh)
1890 /*
3000 /*
3010 goto 10000
3020 /*
10000 /*   S E T   M M L   T O   T R A C K
10850 /*
10860 /*
10870 /*
10880 /*
10890 /*
10970   /* goto 20000
10980 /*
10990 /*
11000 a0$="t70 v11l4q8o3@1y48,08p1
11010 a1$="baa-g-aa-g-e baa-g-aa-g-e
11020 a2$="l2ee-d-e-ee-d-e-
11100 m_trk(9,a0$)
11110 m_trk(9,a1$)
11120 m_trk(9,a2$)
```



```
11980 /*
11990 /*
12000 a0$="v10l4q8o3@1y49,32p2
12010 a1$="baa-g-aa-g-e baa-g-aa-g-e
12020 a2$="l2ee-d-e-ee-d-e-
12100 m_trk(10,a0$)
12110 m_trk(10,a1$)
12120 m_trk(10,a2$)
12980 /*
12990 /*
13000 a0$="v 8l4q8o3@1y50,20
13010 a1$="baa-g-aa-g-e baa-g-aa-g-e
13020 a2$="l2ee-d-e-ee-d-e-
13100 m_trk(11,a0$)
13110 m_trk(11,a1$)
13120 m_trk(11,a2$)
13980 /*
13990 /*
14000 a0$="v 4l4q8o3@1y51,60
14010 a1$="b&baa-g-aa-g-e baa-g-aa-g-e
14020 a2$="l2ee-d-e-ee-d-e-4
14100 m_trk(12,a0$)
14110 m_trk(12,a1$)
14120 m_trk(12,a2$)
14980 /*
14990 /*
15000 a0$="v 7l1q8o3@1y52,20
15010 a1$="eeeef+&f+&f+&f+
15100 m_trk(13,a0$)
15110 m_trk(13,a1$)
15980 /*
15990 /*
16000 a0$="v 7l1q8o3@1y53,20
16010 a1$="c+cc+c>b&b&b&b
16100 m_trk(14,a0$)
16110 m_trk(14,a1$)
16980 /*
16990 /*
17000 a0$="v11l1q8o5@2y54,20
17010 a1$="rre&e&eo1rv14b&b
17100 m_trk(15,a0$)
17110 m_trk(15,a1$)
17980 /*
17990 /*
18000 a0$="v 9l1q8o5@2y53,40
18010 a1$="rre&e&eo1rv55,80v12b&b
18100 m_trk(16,a0$)
18110 m_trk(16,a1$)
18980 /*
18990 /*
20000 /*                                r1        r2 &r8.
21000 a0$="t70 v13l16q8o5@3y48,20 f+ef+bf+2d4e4a2.&a2.&a8 e32f32
21010 a1$="e32f32f+ef+bf+2e8.e32f32f+ef+bf+2d4e4>a2<c4e4>a2<d8 &d-32&c32>b1&b1&b1&b1
21020 a2$="f+ef+bf+2e8.e32f32f+ef+bf+2d4e4>a2<c4e4>a2<d8 &d-32&c32>b1&b1&b1&b1
21100 m_trk(1,a0$)
21110 m_trk(1,a1$)
21120 m_trk(1,a2$)
21980 /*
21990 /*                                r1r1 r16
22000 a0$="v11l16q8o5@4y50,40 f+ef+bf+2d4e4a2.&a1
22010 a1$="f+ef+bf+2e4f+ef+bf+2d4e4>a2<c4e4>a2<d4>b1&b2.&b8.   &b1&b1
22020 a2$="f+ef+bf+2e4f+ef+bf+2d4e4>a2<c4e4>a2<d4>b1&b2.&b8
22100 m_trk(2,a0$)
22110 m_trk(2,a1$)
22120 m_trk(2,a2$)
22980 /*
22990 /*                                r1r1      r16 r16
23000 a0$="v 9l16q8o5@4y50,60 f+ef+bf+2d4e4a2.&a1
23010 a1$="f+ef+bf+2e4f+ef+bf+2d4e4>a2<c4e4>a2<d4>b1&b2.&b8      &b1&b1
23020 a2$="f+ef+bf+2e4f+ef+bf+2d4e4>a2<c4e4>a2<d4>b1&b2.&b8
23100 m_trk(3,a0$)
23110 m_trk(3,a1$)
23120 m_trk(3,a2$)
23980 /*
23990 /*
24000 a0$="v 6l16q8o3@6y51,00p1
24010 a1$="|.10r4gg8g&g2 |f+1v5f+1v4f+1v3f+1
24100 m_trk(4,a0$)
24110 m_trk(4,a1$)
24980 /*
24990 /*
25000 a0$="v 6l16q8o3@6y52,48p2
25010 a1$="|.10r4gg8g&g2 |f+1v5f+1v4f+1v3f+1
25100 m_trk(5,a0$)
25110 m_trk(5,a1$)
25980 /*
25990 /*
26000 a0$="v 6l16q8o3@6y53,20
26010 a1$="|.4r4dd8d&d2 ||.2r4cc8c&c2 ||.2r4dd8d&d2 ||.r4cc8c&c2 |>b1v5b1v4 b1v3
b1
26100 m_trk(6,a0$)
26110 m_trk(6,a1$)
26980 /*
26990 /*
27000 a0$="v10l 8q8o2@5y54,00 p1
27010 a1$="e1e1e2.&e>b<e2.&e>b<f2.&fcf2.&fce2.&e>b<e2.&e>b<f2.&fcf2.&fc1lev9ev7e
v5e
27100 m_trk(7,a0$)
27110 m_trk(7,a1$)
27980 /*
27990 /*
28000 a0$="v10l 8q8o2@5y55,40p2
28010 a1$="e1e1e2.&e>b<e2.&e>b<f2.&fcf2.&fce2.&e>b<e2.&e>b<f2.&fcf2.&fc1lev9ev7e
v5e
28100 m_trk(8,a0$)
28110 m_trk(8,a1$)
28980 /*
28990 /*
30000 /*
31000 a0$="t70 v13l8q8o5@7y48,20 e16d16e4.>ab<ced16c16d4.>gab<cd16c16d4.>gab<d
31010 a1$="e16d16e4.>ab<cde16d16e4.>ab<ced16c16d4. gab<cd4>b4g4d4&d2r2
31020 a2$="v15e16d16e4.>ab<cde16d16e4.>ab<ced16c16d4. gab<cd4>b4g4d4&d2r2
31100 m_trk(1,a0$)
31110 m_trk(1,a1$)
31120 m_trk(1,a2$)
31980 /*
31990 /*                                e16&
32000 a0$="v12l8q8o5@7y49,40 d16e4.>ab<ced16c16d4.>gab<cd16c16d4.>gab<d
32010 a1$="e16d16e4.>ab<cde16d16e4.>ab<ced16c16d4. gab<cd4>b4g4d8.&d2r2
32020 a2$="v13e16d16e4.>ab<cde16d16e4.>ab<ced16c16d4. gab<cd4>b4g4d8.&d2r2
32100 m_trk(2,a0$)
32110 m_trk(2,a1$)
32120 m_trk(2,a2$)
32980 /*
32990 /*                                e8 &
33000 a0$="v10l8q8o5@7y50,60 d16e4.>ab<ced16c16d4.>gab<cd16c16d4.>gab<d
33010 a1$="e16d16e4.>ab<cde16d16e4.>ab<ced16c16d4. gab<cd4>b4g4d8&d2r2
33020 a2$="v11e16d16e4.>ab<cde16d16e4.>ab<ced16c16d4. gab<cd4>b4g4d8&d2r2
33100 m_trk(3,a0$)
33110 m_trk(3,a1$)
33120 m_trk(3,a2$)
33980 /*
33990 /*
34000 a0$="t70v10l16q8o5@8y51,20
34010 a1$="|.8ec>af<||.8d>bgd<||18dv7dv11>bv7bv11gv7gv11dv7d
34020 a2$="|.8ec>af<||.4d>bgd<||18dv7dv11>bv7bv11gv7gv11dv7d
34100 m_trk(4,a0$)
34110 m_trk(4,a1$)
34120 m_trk(4,a2$)
34980 /*
34990 /*
35000 a0$="v 7l16q8o5@8y52,60r32
35010 a1$="|.8ec>af<||.8d>bgd<||d>bgd32&d16l8<v9dv5d>v9bv5bv9gv5gv9dv5d
35020 a2$="|.8ec>af<||.3d>bgd<||d>bgd32&d16l8<v9dv5d>v9bv5bv9gv5gv9dv5d
35100 m_trk(5,a0$)
35110 m_trk(5,a1$)
35120 m_trk(5,a2$)
35980 /*
35990 /*
36000 a0$="v10 l4q8o3@7y53,20
36010 a1$="r1r1r1r8<<<l16v13bbggeeggee>bbgg
36020 a2$="v11l4o3rfa<cf2a2>regb<d2>b2&b2r2
36100 m_trk(6,a0$)
36110 m_trk(6,a1$)
36120 m_trk(6,a2$)
36980 /*
36990 /*
37000 a0$="v 8 l4q8o3@7y54,60
37010 a1$="r1r1r1r8r16<<<l16v10bbggeeggee>bbgg
37020 a2$="v9l4o3rf16&fa<cf2a2>regb8<<<v10g4d4>b4g4&g2r2
37100 m_trk(7,a0$)
37110 m_trk(7,a1$)
37120 m_trk(7,a2$)
37980 /*
37990 /*
38000 a0$="v10l8q8o2@5y51,20
38010 a1$="|.2f2.&fc||.2e2.&e>b<|
38020 a2$="|.2f2.&fc||e2.&e>b<e1&e2r2
38100 m_trk(8,a0$)
38110 m_trk(8,a1$)
38120 m_trk(8,a2$)
38980 /*
38990 /*
60000 /*  P L A Y   T R K
60010 /*
60050 for i=1 to 8:m_assign(i,i+8):next
60060 m_play()
60070 for i=1 to 8:m_assign(i,i):next
60080 if m_stat(1)=1 then goto 60080
60090 m_play()
60100 if m_stat(1)=1 then goto 60100
60110 goto 60090
```

★ザナドゥ・シナリオII BGM集

for X68000 Programmed by 川野俊充

```
 10 /* ==============================================================
 20 /* =              X A N A D U   シ ナ リ オ   2                  =
 30 /* =                                                             =
 40 /* =                    L E V E L   1                            =
 50 /* =                                                             =
 60 /* =           P R O G R A M E D   B Y   川野   俊充             =
 70 /* =                                                             =
 80 /* =     主 旋 律 の パ ー ト  T r u k   n u m b e r   1 , 4 . 7  =
 90 /* ==============================================================
 100 m_init():for i=1 to 8 :m_alloc(i,10000):m_assign(i,i):next:m_tempo(120)
 110 str a[256],b[256],c[256],d[256]:m_trk(2,"@3v7p1r8y49,80"):m_trk(3,"@3v7p2r
8.y50,68")
 120 m_trk(5,"r8"):m_trk(6,"r8."):m_trk(8,"r8"):for i=1to 3:a="o418g.d16d2g4a2.
r8g16a16b-2&b-b-aga2f2g.d16d2g4a2.r8g16a16b-4.a16g16a4f4g1
 130 b="b-b-.b-b-16<c2d-d-.d-d-16c2>b-b-.b-b-16g212":c="ad18":d="b-a18":m_trk(6
,"@3p1v7y53,68"):m_trk(1,"v14@3"+a+a+b+c+b+d):m_trk(2,a+a+b+c+b+d):m_trk(3,+a+a+
b+c+b+d)
 140 a="o314b-b-2b-<12fcgdf>a14b-b-2b-<12fcgf4>a4b-1":b="18<dd.dd16e2ff.ff16e2d
d.dd16>b-2"
 150 c="<c2>a2":d="<d2c2":m_trk(4,"@3v14"+a+a+b+c+b+d):m_trk(5,"@3p2v7y52,80"+a
+a+b+c+b+d)
 160 m_trk(6,a+a+b+c+b+d)
 170 a="o218gg4ggg4g<dd4ddd4de-e-4e-e-e-4e-dd4ddd4d>gg4ggg4g<dd4ddd4de-e-4e-dd4
d>gg4gg<dgd>
 180 b="|:6gg4g:|<|:dd4d:|>":m_trk(7,"@10v12"+a+a+b+b):m_trk(8,"@10v6"+a+a+b+b)
.next
 190 m_play()
```

```
 10 /* ==============================================================
 20 /* =              X A N A D U   シ ナ リ オ   2                  =
 30 /* =                                                             =
 40 /* =                    L E V E L   2                            =
 50 /* =                                                             =
 60 /* =           P R O G R A M E D   B Y   川野   俊充             =
 70 /* =                                                             =
 80 /* =     主 旋 律 の パ ー ト  T r u k   n u m b e r   1 . 4 . 7  =
 90 /* ==============================================================
 100 m_init():for i=1 to 8 :m_alloc(i,10000):m_assign(i,i):next:m_tempo(125)
 110 str a[256],b[256]:m_trk(2,"@31v7p1r8y49,80"):m_trk(3,"@31v7p2r16.y50,68")
 120 m_trk(5,"r8"):m_trk(6,"r8."):m_trk(8,"r8"):for i=1 to 5
 130 a="116o4a4.&a8.b<c>ab4.g4.a4.&a8.b<c>ab4.e4.a4.&a8.b<c>ab4.g4.a4.&a8.b<c>a
b4.<e4.c4.&c8.decd4.>g4.<f4.&f8.edfe4.>a4.<g2.f4.c4d8e2.r2.
 140 m_trk(1,"@31v14"+a):m_trk(2,a):m_trk(3,a)
 150 a="o5116|:4c>ae:||:4bgd:||:4afc:||:4g+e>b<.|<|:4c>ae:||:4bgd:||:4afc:||.4g
+e>b<.|<|:4ec>g<:||:4d>bg<:||:4fd>a<:||:4ec>a<.||.4ge>b<:||:4ac>a<:||:4ad>b.|<|:
4g+d>b<:|
 160 m_trk(4,"@3v14"+a):m_trk(5,"@3v8"+a):m_trk(6,"@3v8"+a)
 170 a="18|:48a.|<|:6c.|>|:6g:|<|:6d:|>|.6a:|<|:6e.||:6f:||:12e |
 180 m_trk(7,"@10v12o2"+a):m_trk(8,"@10v6o2"+a):next m_play()
```

```
 10 /* ==============================================================
 20 /* =              X A N A D U   シ ナ リ オ   2                  =
 30 /* =                                                             =
 40 /* =                    L E V E L   3                            =
 50 /* =                                                             =
 60 /* =           P R O G R A M E D   B Y   川野   俊充             =
 70 /* =                                                             =
 80 /* =     主 旋 律 の パ ー ト  T r u k   n u m b e r   1 . 4 . 7  =
 90 /* ==============================================================
 100 m_init():for i=1 to 8 :m_alloc(i,10000):m_assign(i,i):next:m_tempo(125)
 110 str a[256],b[256]:m_trk(2,"@31v7p1r8y49,80"):m_trk(3,"@31v7p2r16.y50,68")
 120 for i=1 to 6:m_trk(i,"r2r2r2"):next:m_trk(5,"r8"):m_trk(6,"r8."):for i=1 t
o 5
 130 a="o5116c4.>ab-<c>ab-<ce-4.124d-e-d-116cd-c>b-<c2.&c4r2e-4.124d-e-d-116cd-
c>b-ab-aga2
 140 b="b-4.ab-<c>b-ab-a2.&a4r2<c2f4e-2.c2f4g4e-218f2e-d-e-4c2d-2c>b-<c2.r2.
 150 m_trk(1,"@31v14"+a+b):m_trk(2,a+b):m_trk(3,a+b)
 160 a="o418afcfafb-g-d-g-d-g-|:afcfaf:|b-g-d-g-d-g-fc>a<cfcg-d->b-<d-g-d-|:fc>
a<cfc:|afcfaf"
 170 b="b-g-d-g-b-g-afcfaf<e->b-gb-gb-<d->a-fa-fa-<c>a-e-a-e-a-b-g-d-g-d-g-|:af
cfcf:|
 180 m_trk(4,"@3v14"+a+b):m_trk(5,"@3v7"+a+b):m_trk(6,"@3v7"+a+b)
 190 a="o3q6116|:14fffrfrfrffff:|e-e-e-re-re-r|.4e-:|d-d-d-rd-rd-r|:4d-:|a-a-a-
ra-ra-r|:4a-:|
 200 b="g-g-g-rg-rg-r|:4g-:|":m_trk(7,"@10v12"+a+b):m_trk(8,"@10v6y55,80"+a+b)
 210 next:m_play()
```

```
 10 /* ==============================================================
 20 /* =              X A N A D U   シ ナ リ オ   2                  =
 30 /* =                                                             =
 40 /* =                    L E V E L   4                            =
 50 /* =                                                             =
 60 /* =           P R O G R A M E D   B Y   川野   俊充             =
 70 /* =                                                             =
 80 /* =     主 旋 律 の パ ー ト  T r u k   n u m b e r   1 . 4 . 7  =
 90 /* ==============================================================
 100 m_init():for i=1 to 8 :m_alloc(i,10000):m_assign(i,i):next:m_tempo(120)
 110 str a[256],b[256],c[256],d[256]:m_trk(2,"@3v7p1r8y49,80"):m_trk(3,"@3v7p2r
8y50,68")
 120 a="|.4o5116f4.ffe-4e-d-c>b-<c2d-2f4.ffe-4e-d-c>b-<c2r2f4.ff>b-4<efgef1f4.f
f>b-4<efgef2.c4
 130 b="f4.ffe-4e-d-c>b-<c2d-2f4.ffe-4e-d-c>b-<c2r2f4ff>@52a2&a8@3<p2f1f4ff>@52
a2&a8@3<p2f2.c4
 140 m_trk(1,"@3v14"+a+":|"):m_trk(2,a+":|"):m_trk(3,"|:4116o5"+b+":|"):str e[2
56],f[256]
 150 a="|:4o4116a-2a-2a-4.a-a-b-a-b-<cd->a-fga-2a-2a-4.a-a-a-ga-ga-b-<c>a-
 160 b="b-2a-2a-8.gfga-b-bb-a-f<c>b-<c>a-b-2a-2a-8.gfga-b-a-gfcfcf>a-<:|
 170 m_trk(4,"@3v14"+a+b):m_trk(5,"@3v7p2r8y52,52"+a+b):m_trk(6,"@3v7p1r8y53,48
"+a+b)
 180 a="116fefga-ga-ffcd-e-fe-fd-fefga-ga-":b="fd-cd-e-fe-fd-":c="gfe-fe-fga-f
 190 d="g-fg-fg-a-b-g-gd->b-<d-ga-b-gfefga-ga-gfe-fga-":e="ga-f":f="fa-g
 200 m_trk(7,"@10v12o3|.4"+a+b+a+c+d+e+d+f+":|"):m_trk(8,"@10v6o3r16|."+a+b+a+c
+d+e+d+f+":|")
 210 m_play()
```

```
 10 /* ==============================================================
 20 /* =              X A N A D U   シ ナ リ オ   2                  =
 30 /* =                                                             =
 40 /* =                    L E V E L   5                            =
 50 /* =                                                             =
 60 /* =           P R O G R A M E D   B Y   川野   俊充             =
 70 /* =                                                             =
 80 /* =     主 旋 律 の パ ー ト  T r u k   n u m b e r   1 , 4 , 7  =
 90 /* ==============================================================
 100 m_init():for i=1 to 8 :m_alloc(i,10000):m_assign(i,i):next:m_tempo(125)
 110 str a[256],b[256]:m_trk(2,"@31v7p1r8y49,80"):m_trk(3,"@31v7p2r16.y50,68")
 120 m_trk(5,"r8"):m_trk(6,"r8."):m_trk(8,"r8"):for i=1 to 5
 130 a="o512c>b4<c>b4<c>a-4b-.a-g8f8ge-4f.&f4r2<c>b4<c>b4<cf4e-.d->b4<c.>b-g-4a
.r2.
 140 m_trk(1,"@31v14"+a):m_trk(2,a):m_trk(3,a)
 150 a="o418a-fcfd-fa-fcfd-fa-fcfd-fge->b-<e-ge-fd->a-<d->a-<d-e-c>g<c>g<c>a-<c
fc>a-<c>a-<cfc
 160 b=">a-<ca-fcfd-fa-fcfd-fa-fcfa-fb-ge-gb-ga-fd-fa-fa-fcfa-fgd->b-<d->b-<d-f
c>a<c>a<c>a<cfc
 170 m_trk(4,"@3v14"+a+b+">a<c"):m_trk(5,"@3v7"+a+b+">a<c"):m_trk(6,"@3v7"+a+b+
">a<c")
 180 a="18|:17ff4fff:|":m_trk(7,"@10o3v12"+a):m_trk(8,"@10o3v7y55,40"+a)
 190 next:m_play()
```